真正全港銷量No. 1!

隨書附送動漫別冊A.C.G. ZONE

4 895013 000828

祝!激厚號!!全港首本突破100頁遊戲周刊

100頁 激厚號

$13

一書二冊

28.8.2008 ~ 3.9.2008
逢星期四出版
Vol.133

G-ZONE GAMEZONE

ガンダム無双2 GUNDAM MUSOU

高達成雙

兩大機動戰士勁作搶先報導

高達無雙2 三種機同時發售

超巨型MA現身!激鬥魔霸、重高達、亞索龍
「馬沙之反擊」、「GUNDAM SEED」登場確認

GP-01、雷射大砲強襲PSP! 機動戰士高達vs高達

極速移植PSP! 11月有得玩
全新遊戲畫面、追加新機率先披露



育成足球DS

隨時隨地創造球會!
激似WCCF!首創「抽卡」新系統



WORLD SOCCER
Winning Eleven 2009

實GAME試玩圖片曝光
4人網上對戰確定!製作人親証新要素

最強攻略

閃電11
比「少林足球」更激的足球RPG
全十章極速爆機流程攻略

三國志大戰 天
簡單易控勁DECK推介
BUG技屈電腦!「激」取S話咁易

街頭霸王4
實戰攻略強勢連載
全面剖析空中COUNTER戰

宵星傳說 T.O.V
隱藏迷宮出現方法
爆機後特殊商店全物品
全人物奧義學習條件
賺錢、連Hit、高速儲Grade妙法



動漫潮流別冊
ACG ZONE

PS3 《全民哥爾夫》X《每天也在一起》祭典

PLAYSTATION Network於8月28日開始的三個月舉行一個名為「《全民哥爾夫》x《每天也在一起》祭典」的活動，內容是由遊戲《全民哥爾夫5》和《每天也在一起》共同推出的下載計劃。下載內容分為兩部份，包括是全民哥爾夫5中下載每天也在一起的道具，和從每天也在一起下載全民哥爾夫5的相關道具。例如從《全民哥爾夫5》可以下載使用「拖羅貓帽子」，或者是下載全民哥爾夫人物小擺設到《每天也在一起》中使用。



下載暫時將會分兩部份進行，第一彈部份於8月28日開始，第二部份將於9月25日開始

ETC 日本之後是歐美 五廠聯手再掀打擊盜版活動

Atari、Topware Interactive、Reality Pump、Techland和Codemasters五間遊戲製作公司於近日向英國經不法途徑獲得遊戲的人追討300英鎊的賠償，並對其中不予理會警告的500人作出正式控訴。現在被正式控訴的500人當中更有人需要賠償1600英鎊，如此龐大的賠償金額數字可謂前所未見。繼日本的任天堂和其他54間公司合作打擊DS的規避軟件後，現在世界各地已陸續出現打擊盜版軟硬體的活動，可以看出遊戲製作商對盜版的態度愈來愈強硬。

現在不論在香港還是日本，售賣各種規避軟件已屬違法

PS3 《猛如龍 3》 桐生一馬 遙全新造型曝光





看二人住處的所在，似乎今集的主線依舊離不開神室町這個老地方呢……

以日本黑道生活為主題的《猛如龍》系列最新一集；最近終於釋出了主角桐生一馬，以及另一位女主角「遙」二人的全身設定圖。 感覺上除了二人變得比過去更成熟之外，桐生一馬的五官變得比以往更精悍、「傳說之黑道」的感覺亦變得更加強烈了。另一方面 ，官方目前亦為他們二人在遊戲中居住的大廈，展開名字募集活動；到底這棟位於神室町的大廈，最後會以甚麼名字在遊戲登場呢 ？大家又有沒有打算親自幫它命名呢？

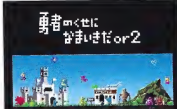


和《猛如龍 見參！》的兩人相比，感覺只是服飾由古裝變成時裝

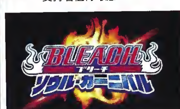
PSP 《勇者別囂張or2》網上下載版同時推出 比零售版平$70！

雖然畫面方面不但沒甚麼華麗的電腦特效、過場CG影片，甚至遭到部分玩家批評過份簡陋；不過若論遊戲需要玩家好好控制迷宮內生態發展的豐富多變，以及擔當魔王、消滅入侵勇者的破格設定，相信沒有人會質疑《勇者別囂張》作為遊戲的地位。這隻充滿樂趣的作品，續集《勇者別囂張or2》將會在10月16日發售；這次除了零售外還會同時公開Playstation Store的下載版，是PSP上首次商品和下載版同時發售的遊戲，而且由於下載版缺少了說明書及遊戲包裝等附屬物，所以價錢亦會比一般零售版便宜1000日圓（約$70），各位正版支持者值得考慮！





《勇者別囂張》憑著強勁遊戲性一鳴驚人，在本港甚至還被商店炒上高價



同期以同樣方式發售的還有《漂靈Bleach 靈魂盛宴》

XB360 PS3 比《GTA4》更邪惡的遊戲《Postal III》登場！

於今次的GC中亦展出了不少遊戲的最新片段，而其中一個令人目瞪口呆的遊戲片段，相信非XBOX360遊戲《Postal III》莫屬，於整個片段中，大家都只會看到由玩家操作的角色如何把警察宰殺，玩家更可前往警局的軍火庫中任意使用不同的槍械，而且在片段的尾部，玩家更可使用電油將打倒的警察燒成灰燼，將整間警局變成死獄，遊戲的預定在2009年發售，究竟這套作品會否因尺度問題而要作出修訂呢？



如此的槍械陣容，就算是《GTA》中也看不到



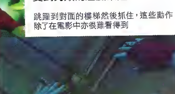
玩家可利用電油將打倒的警察來一個「一鑊熟」！

XB360 PS3 9月新作《Mirror's Edge》片段公開

將會在9月26日發售的XBOX360及PS3的新作《Mirror's Edge》於今次的GC中亦有展出全新片段，而今次的片段背景是在一個昏暗的發電廠中，玩家操作著主角不斷前進，而在途中遇上了手持狙擊槍的敵人，而這時玩家便向這名狙擊手作出攻擊，繼而更搶奪了對方的狙擊槍，而且進行得非常爽快，而且角色的動作亦非常豐富，好像沿著水管左搖右晃地前進、跳躍到對面的樓梯等平常人無法做得到的動作也有，絕對能讓玩家感受到另類的遊戲樂趣。



跳躍到對面的樓梯然後抓住，這些動作除了在電影中亦很難看得到



左搖右晃沿著水管前進，究竟玩家又要如何操作呢？

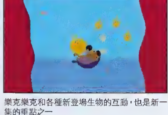
PSP 《LOCO LOCO》續集 全新模式支援四人對戰



以可愛角色和簡單玩法為招徠，吸引了大量女性及非核心玩家注意的遊戲《Loco Roco》，第二集即將推出；除了加入多達25個新關卡及挑戰、繼續豐富動作性及解謎元素外，還特地增設連線模式、同時讓最多四人進行對戰。雖然目前《Loco Roco 2》發售日仍未定案，不過單是看到一眾樂克樂克進行射擊、游泳等特殊新動作；或是想像能和朋友連線進行迷你遊戲競技，就已經相當讓人期 待了。



最多可進行四人對戰，迷你遊戲種類分別有六種



樂克樂克和各種新登場生物的互動，也是新一集的重點之一

PC 亞種晶蠍降臨 八人大對決 《MHFO》Season 3.5九月實裝！



電腦版遊戲《Monster Hunter Frontier Online》，緊接7月2日的『變幻』Season 3.0更新後，在9月3日將會推出另一個大型 更新。這次系統將會升級到Season 3.5，當然少不了新亞種魔物、異變敵人的登場；除此之外，亦新增了「每日任務」，供兩組最多8位獵人同時進行的「VS任務」等等多變的新任務形式；大幅強化遊戲變數和新鮮感的本作，可看出廠商並不想讓狩獵熱潮因暑假結束而冷卻下來呢。魔物方面最讓人在意的，想必一定是名為「灰晶蠍」——Season 3.0『變幻』中主角尾晶蠍的亞種版本了，牠和原種喜愛深夜的沙漠不同；灰晶蠍任務將會於陰暗潮濕的沼地洞穴內登場。當然，各種新的特殊射程武器、裝備也會於3.5的更 新中一併登場。



繼亞種後，尾晶蠍會否也如眠鳥一樣，出現稀少種的版本呢？



「VS任務」裡頭，獵人們將要賭上契約金和其他獵人較勁

XB360 《雷電IV》延期發售



原預定於9月11日發售的STG遊戲《雷電IV》因移植上出現缺陷，現已把發售日延遲至10月2日才正式推出。根據開發遊戲公司MOSS所稱他們正盡可能改善問題，並希望把遊戲的質素進一步提高。《雷電IV》是街機著名射擊遊戲《雷電》系列的最新作，在移植版中將會新增重播系統和3D鑑賞模式等新功能。遊戲售價7140日圓，約530港元。

在移植版中玩家更可透過XBOX Live購買全新的機體進行遊戲 EtherealDragonz@hotmail.com

PSP 電子歌姬初音未來登陸PSP



讓使用者以人聲演出各式各樣歌曲的軟件Vocaloid 2，其針對ACG動漫族群的形象角色「初音未來」，繼早前在《鳥之星 ～ Aerial Planet～》中客串獻唱主題曲後，這位歌姬再度入侵電子遊戲界！不過她這次不僅是客串演出，而竟然是正式擔當作品主角 ！？暫名為《初音未來 ～Project DIVA～》的這隻作品，開發平台為PSP；是一隻收錄了大量名曲的音樂遊戲，玩家亦能夠藉著完成更多關卡來得到更多部件裝飾初音的房間。



遊戲會以「音樂關卡」和「交待故事」兩部分交互進行



視乎玩家節拍的準繩度、初音未來的舞步也會有所不同

PSP 打倒黑井961的野心 《iM@S SP》



以育成女角色成為獨當一面的大明星、首次於手提機上推出的PSP版《The iDOL M@STER SP》，繼早前公佈了遊戲將分成《Perfect Sun》、《Missing Moon》和《Wandering Star》三個版本，以及將會追加全新角色「我那霸響」以及「四條貴音」二人後；新公佈 了更多有關這家961事務所的女角色背景故事，961事務所黑井社長更將她們教育成敵視所有其他事務所偶像和職員，到底她 們和765事務所的角色們會有甚麼互動呢？



經黑井社長「口術」特別教育後，她們都變得只相信黑井社長一人



兩位新角色再加上XBox 360版的人氣王「星井美希」，會分別於三個版本中現身

XB360 《Death Smiles》於XBOX360上推出

繼《怒首領蜂大往生》和《Ketsui絆地獄》後，著名射擊遊戲製作公司CAVE公佈了將於XBOX360上推出另一隻街機移植新作《Death Smiles》。Death Smiles於07年10月推出街機版，是繼《怒首領蜂大復活》後的最新作品。遊戲屬橫向射擊類型，每一版的難度能自由選擇，是自《怒首領蜂》後CAVE的另一隻彈幕最少的STG。XBOX360版將會在遊戲畫面上加以強化，及新增多款遊戲元素。本作預定於2009年春天發售，價格暫時未定。





《Death Smiles》是繼《ESP Galuda》後最容易玩的CAVE射擊遊戲



DS 文藝春秋六套小說將於DSvision推出

「DSvision」是一款由am3開發，能讓玩家於網絡上下載特定的資料並放到DS上瀏覽，當中包括了文字小說，漫畫和影片等。而現在起DSvision的用家已能官方的網頁下載到文藝春秋出版的六套小說，包括《幽靈列車》(赤川次郎)、《我的祖父》(わたしのグランパ)(筒井康隆)、《不機嫌的果實》(林真理子)、《Girls Blue》(あさのあつこ)、《Parallel》(長嶋有)和《In The Pool》(奧田英朗)。

當中《In The Pool》會推出免費的試載版供用家先體驗DS上看小說的效果

ETC 有野課長又有新作

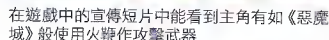
在東京台場正在舉行的「台場冒險王Final～你不來便完不了」(お台場冒険王ファイナル ～君が来なくちゃ終われない)大型活動中，在8月24日時以「Retro Game Center CX」為題，與《太空侵略者》30周年記念共同舉行一場大型的表演節目。活動雖然是以全國「挾公仔機」比賽為題，但全場的令一焦點是於同日展出，同樣是比賽勝出的獎品《有野課長版太空侵略者》(有野課長是Retro Game Center CX節目中的主持人)。這款有野課長版太空侵略者雖然外表和一般的太空侵略者沒分別，玩法也相同，但是遊戲中所有聲效，包括背景音樂都是由有野課長親自配音，若擊破了「有野課長」這隱藏敵人更會得到額外分數。

會場活動的場景，大家都在試玩這有趣的有野課長版太空侵略者

遊戲中玩家會聽到「Do-Te-Do-Da-Do-Te-Do…」由有野課長親自配音的詭異背景音樂

PS3 XB360 KONAMI新作《Lords of Shadow》十足惡魔城

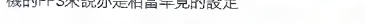
Konami於近日公佈了全新的動作遊戲《Lords of Shadow》，遊戲將於PS3和XBOX360上推出。故事背景設定在中世紀幻想時代，內容講述一名為了找尋善惡真理的主角開始了他的旅途。遊戲將以第三身視點進行，玩家能透過宰殺魔物強化主角和武器。根據Konami的官方指出這遊戲受到官方的高度重視，並稱將能發揮遊戲機硬體的極限。發售預定日是2010年。



在遊戲中的宣傳短片中能看到主角有如《惡魔城》般使用火鞭作攻擊武器

PS3 《Killzone 2》新AI系統確定

在GC 2008遊戲展中，Guerrilla Games公佈了《Killzone 2》將在對戰模式中引入「AI Bots」的設定，亦即是玩家不用花時間搜尋真人作對手，可以直接與由AI控制的角色對戰。對於「Lag機」情況嚴重的本地網絡而言，這個設計對香港的玩家似乎相當親切，即使在上線狀態不佳的情況下，亦可與電腦對戰作樂。此外，GC 2008上亦同時公佈了新的宣傳短片，片中我們可以看到遊戲中槍林彈雨、爆炸不斷，充滿了戰地的緊張感，而且影片末段更出現了自律型的重火力兵器，看來《Killzone 2》的戰場將會比第一集更刺激。



在新作中設有AI Bots，方便玩家自行練習，對於家用機的FPS來說亦是相當罕見的設定

XB360 《HALO WARS》封面首度公開

發佈已久，預定將於2009年頭推出的XBOX360獨佔遊戲《HALO WARS》於近日終於公開了遊戲的封面圖。與本來的《HALO》系列不相同的是此作不是第一身射擊遊戲，而是一隻即時戰略遊戲。在HALO系列中使用的角色將會成為遊戲中的兵種，全遊戲的兵種更高達120種以上。遊戲與其他即時戰略遊戲相同，玩家需要採集資源和生產兵種，但不同的是遊戲並不只是按完攻擊鍵便坐著觀賞，而是要求玩家親自指揮和管理部隊進攻才成。



遊戲的封面圖和遊戲的畫面，現已能在官方的網頁上找到多張遊戲截圖和宣傳片下載。

XB360 PS3 《Silent Hill》新作延期推出



KONAMI公司在GC 2008遊戲展上公佈，原定於今年9月推出的恐怖遊戲《Silent Hill : Homecoming》會延期至11月發售，至於延期的原因則未有詳情交代。在大會上亦展出了新的遊戲畫面及宣傳短片，並且宣佈除PS3及Xbox360版外，新作亦會同時推出PC版。

雖然廠方未有公佈這次延期的主因，不過可以相信是遊戲畫面質素仍有改善的必要，約在半年前KONAMI放出的遊戲畫面質素強差人意，甚至被不少網民揶揄是要為推出PS2版鋪路，在今次GC08裡面公開的畫面質素的確有顯著提升，如果延期能夠令遊戲更符合次世代遊戲質素的話相信支持者們亦不會介意再等一下。

AC 《三國志大戰3 蒼天之龍脈》新情報

緊接上期的簡單介紹，今期再為大家送上更多《三國志大戰3 蒼天之龍脈》的地區測試情報。除了追加「漢」勢力和象兵這些從上集刪除的既有要素外，今集原來也有一個從未曝光的新系統——國力計。於3.1版本中部份計略可令國力計增加，而亦有一些計略的效果會受到國力計所影響。當使用這些計略後，在城血下方就會出現《三國志大戰3》的標題背後出現的「三」圖案，代表著國力等級的多少。

令人相當意外的國力系統，隨著使用計略來增加國力，藉此再來強化計略的效果，在戰鬥末段就可以發揮到DECK的最強威力，相信會是一個有趣的新嘗試





「決起之大車輪」在國力計全滿時追加的「特大大車輪」效果！

以「漢」的R劉備為例，其計略「決起之大車輪」在國力計0的時候效果為武力+2，大車輪亦只是普通的大小。但到了國力計3格全滿的狀態下發動，效果就會強化成武力+7，大車輪更會變得比「特大車輪」還要大。目前已知會和國力計有關的計略並不多，暫時除了R劉備外，就只有R曹操的「奸雄之謀略」(令範圍內敵方武力和知力下降，並增加國力等級)，估計國力計可能是專為「漢」勢力而設的新戰力，以確保這個勢力的特色。順帶一提，已知的「漢」新卡還有不少在《三國志大戰》中首次出現的新面孔，如劉焉、武安國和朱儁等，而前作編入「他」勢力的皇甫嵩和盧植也會加入成「漢」的一員，前者更是SR呢。

PS3 MGO東西大會決勝舉行！

KONAMI將會在今年的8月25日舉行一個「METAL GEAR ONLINE WORLD CHAMPIONSHIP 2008日本代表決定戰」的活動，而活中將會選出代表東西日本的代表，預選賽將會由8月3日開始，分成西日本及東日本進行對決。而在比賽方面，將會細分為「個人戰」及12人組成的「團體戰」，而在這次勝出的隊伍，將會作為日本代表參與「世界大會決賽」，而活動舉行期間除了比賽外，會場中還設有「鬼教官」的特別技巧講座，以及將會播放《MGS》系列的全部特別映像。



舉行世界級的大賽，相信不少玩家都會參加吧！

XB360 《GTA4》下載內容11月登場！？

最近於外國流傳著一個未被證實的消息，就是指出11月XBOX LIVE將會推出《GTA4》的全新下載內容，而且更是完全獨家的版本，而追加的內容主要是延長15小時的遊戲。雖然流言四散，但XBOX360的微軟和製作《GTA4》的Rockstar對此都表示暫時沒有回應，而且對於下載內容細節方面亦沒有披露，相信玩家又要多等一段日子了！



究竟是追加新的島？還是新的勢力呢？這個就要待遊戲推出時才有分曉了！

GAME界娛樂版

奧運選手愛打機

已經完滿閉幕的今屆奧運會上，原來手提遊戲機也是相當活躍。除了用來打機之外，運動員會拿來聽歌，甚至是拍照！想來他們平時如此辛苦鍛練，參加奧運會壓力又大，找些樂子來舒緩一下也是相當合理。不知拿金牌的運動員有沒有份玩呢？


有圖為證，現在拍照不一定要用數碼相機，PSP一樣無問題

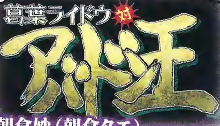

單單一個鏡頭就有至少7至8部NDS，果然受歡迎！

TEXT：Asfwl　ART：未名

惡魔召喚師的新挑戰

PS2	Devil Summoner 葛葉雷堂對亞巴頓王		
ATLUS	2008年10月23日	1人	冒險
RPG	7329日圓（約530港元）PLUS版10479日圓（約760港元）		
	對應機能：通訊機能		

葛葉雷堂第十四代傳人擁有馴服惡魔的能力，並能召喚「仲魔」與敵人戰鬥，解決了一個又一個的靈異事件。本作《葛葉雷堂對亞巴頓王》將同樣是由這位不足20歲的惡魔召喚師擔當作角，負起了守護帝都的責任。於前數期本刊曾介紹過有關遊戲的系統和特色等等，今期我們將介紹另外三名在遊戲中將出場的角色。他們有曾於前作出場和本作全新的角色，但他們同樣都會在遊戲故事發展中佔有起相當重要的席位。



威脅帝都的新威脅

故事發生在充滿新時代浪漫色彩的大正二十年。某一天，在鳴海偵探社中來了一名為成田茜的少女拜託要去調查一件失蹤人口的怪事。在調查的當中偵探社的社長鳴海，葛葉雷堂和他的黑貓業鬥童子一同來到了一個相當古老的村落中，發現了那裏全都住著一生都充滿惡運的人。同時，他們將發現一個將嚴重威脅帝都的大危機正逐漸迫近……



朝倉妙（朝倉タエ）

以朝倉葵鳥的筆名在帝都新報寫專欄的記者，本著一切情報都要自己親手搜集的信念跟隨著葛葉雷堂等人一同東奔西走。雖然有點做事不顧後，但這種只會向前衝的性格偶爾卻幫助葛葉雷堂解決了不少問題。



編輯小感想

這系列作的吸引之處是背景設定，特別是音樂和氣氛製造是前作玩家最高度讚賞的地方。現距離遊戲發售還有約兩個月，讓我們繼續期待接下來官方公佈的消息吧。

成田茜

拿著一幅照片前往鳴海偵探社拜託葛葉雷堂找尋一名失蹤的人的少女，除了自己的名字外機乎甚麼也不說，十分寡言的人。拜託的理由，背景等等一切不明，只知道她將會是整個事件的關鍵人物。

鳴海



和守護國家的組織有聯繫，並擁有獨自相當大的情報網。在付責監視葛葉雷堂的的同時向他提供協助並一起行動。雖然外表辦事不力和馬虎，但實際上是一名相當出色的偵探。

遊戲戰鬥以實時形式進行，玩家能召喚出仲魔並一同出擊，並需要運用戰鬥中的「MAG」系統使用強大的攻擊才能有效率地擊倒人。除了一般戰鬥外，遊戲的最大特色是能說服原是敵人的惡魔成為我方。



創造球會DS ~Touch and Direct~			
SEGA	11月27日	1-2人	5229日圓(約3680元)
SLG	球會育成		
	對應機能：無		

TEXT：飛基男爵　ART：K'ay

本作是脫胎自SEGA的《創造球會》系列，但在玩法上做了相當改動，特別於比賽介入和收集選手的系統作重點強化，務求開發出新感覺的「球會」系列。



NDS首款創造球會
球員獲得媲美《WCCF》抽卡
全新玩法教練式即場指示球隊

サカつくDS タッチ and ダイレクト

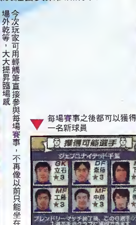
編輯小威想
今集的《創造球會》除了可以依靠球員本身的技能外，玩家也能更積極介入賽事之中，相信難易度也會相應降低。另外賽後會得到的選手和賽果有關，大家打太差的話可能收回來的都是些三流球員。

踢出日本

遊戲主要玩法還是和以往一樣，以育成球會為主。球會要在日本的J2中打出名堂，之後再挑戰其他獎杯賽。能夠參加的賽事會根據球會在J League中的成積來釐定，只要滿足到條件就算是世界性的賽事也可以參加。和以往系列最大的分別是每場獎杯賽後都可以獲得新球員。玩家參與賽事和獲得選手的要素會佔極重份量。當然，原來的人事管理、球員訓練以及經營要素依然存在。



今次玩家可用輕觸筆直接參與每場賽事，不再像以前只能坐在場外乾等，大大提昇臨場感



▼每場賽事之後都可以獲得一名新球員



▲今次也會有美麗的秘書小姐幫手

每年流程

季賽開幕

一開始要在J2中提升實力　每年進行34場賽事 → 參加各種獎杯賽　每年進行約20場賽事 → 每場獎杯賽都可獲得新選手 → 獲得一定成積後可升級上J League　每年進行34場賽事

球會第一步

第一步當然是為球會選擇所屬地區、會章和起始球員，跟著就可以參加J2聯賽。



球衣分有Home、Away兩種(前者是在自己主場打時穿，後者是到對手的主場打時穿)。雖然一開始只有11名球員，但每次獎杯賽之後都可以獲得新人。每場比賽可派出11個正選和5個後備，針對每次狀況玩家可改變出賽人選。



會章可以在內置的樣式中選出喜歡的



最初能選擇的球員組合只有4種，雖然都是起始組合，但每一種都有很大分別，樣子也不同



出賽前要選出合適的隊長和核心球員

實戰擂台

在比賽進行中有三件事情是玩家可以隨時介入，分別是調動位置、換人和改變陣式、使用球隊技能。玩家一定要隨機應變，把球隊指引往勝利之門。

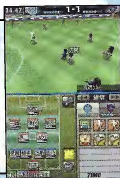


上面螢幕會直播賽事內容，而玩家隨時都可以用輕觸筆在下面螢幕落指令

雖然球員全都是Q版人形，但踢起球來也是充滿迫力

位置調動

玩家隨時都可以用輕觸筆命令任何一個球員到場上每個角落，只要把對應球員的名字拖到想要的位置就可以。



拖一拖就會自己走去，好像玩《三國志大戰》一樣

培育選手的重要性

正所謂「路遙知馬力」，就算一開始能力不足的球員在參加過多場賽事後也會慢慢成材。特別是球員技能會在等級提昇後自動學會，想讓球員顯露出真正實力就要用心培養他們，多派他們出賽。



連球隊技能也有機會在比賽後學會

換人和改變陣式

改變陣式和換人都是玩家自己決定，但當然要依照球賽規則在暫停時進行。改變陣形時還可以使用後備入替，由於對賽事會有深遠影響，玩家一定要注意使用時機。



哪種陣式才最適合就一定要靠玩家自己的經驗

賽後抽人入隊

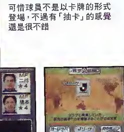
本作的另一特色，就是全新的球員加入系統，每次進行獎杯賽後可以在六名球員中選一位入隊，感覺和玩街機遊戲《WCCF》抽得球員卡的感覺很相似。每個球員的都清楚列出了個人能力和擅長位置，遊戲中更總共有2000名選手，每個球會最多可同時擁有99名球員，方便大家調兵遣將。





可惜球員不是以卡牌的形式登場，不過有「抽卡」的感覺還是很不錯

球員沒有年齡概念，但約滿就會離隊，而且人選也是以隨機形式獲得的



如果球會挑戰世界性獎杯賽更可以抽到其他國家的球員

球隊技能

「球隊技能」就好像必殺技一樣的東西，比賽中隨時都可以使用，出賽前一定要好好考慮使用哪一種。技能可以是針對一名球員，也可以是作用在一個範圍內所有球員。玩家在使用時同樣要窺伺最好時機。



發動了的技能會在上面的螢幕的右下角顯示出來

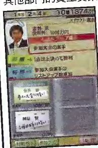
球隊技能大致上可分為5個類別



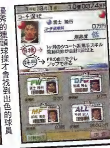
圖中是技能的一種「左邊強化LV1」，使用後會令左邊球員的球員技能發動率提昇

球會經營要素依然健在

介紹了這麼多新元素，最後當然不會少了原來的經營部份。除了透過球賽來找新人，也可以主動出去物色球員，但能找到什麼人是取決於球會負責獵頭的球探質素。教練方面會依各個崗位(前鋒、中場、後衛)來分類，不同的教練會有各自的育成效果。所以留意球員優劣之外也要多注意公司其他部門的員工質素。



優秀的獵頭球探才會找到出色的球員



每個崗位可以由數名教練同時任教



當有充裕資金時更可以投資興建更大的運動場來增加收入

球員技能

相對於球隊技能，球員也有自己的技能，但使用的機率由電腦決定。球員的技能會反映出他的特性，可以說比他的位置、能力更能代表他。



從圖片看來一個球員應該有三招技能

通信對戰少不了

現在的手提機遊戲當然少不了對戰功能，本作支援無線對戰，玩家可用自己培養的球隊和朋友較量，或者交換球員。



總數2000名的球員如果只靠自己來收集恐怕很難儲齊

XB360 / PS2 / PS3	高達無雙 2			
NBGI	2008年12月4日	1-2人	PS3、Xbox360版：7800日圓(約550港元) PS2版：6800日圓(約460港元)	
ACT			立體動作	對應機能：無

TEXT：Amber　ART：K'ay

高達再無雙
沙撒比、ν高達參戰

編輯小感想

筆者非常喜愛沙撒比，對它的加入本來應該感到高興……但又不想看到其「一騎當千」的「英姿」，心情非常矛盾，如果操作是另一部愛機就完全沒有問題，另外新增的巨大MA戰似乎頗為吸引。

RX-93 ν高達
隆·巴納隊的最後皇牌

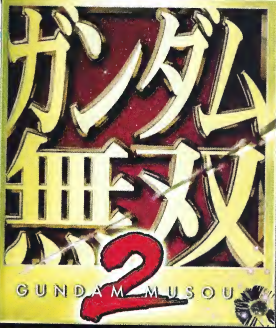
由阿寶·雷作基本設計的機體，接受新自護的技術支援而完成，是少數配有賽可診系統的高達，以性能而言屬0093年中的最高級，而且背部的飛翔砲（Fin Funnel）在駕駛員的強大NT能力下，更可發揮攻防一體的效果。

阿寶·雷
隸屬於地球連邦軍獨立部隊「隆·巴納」的皇牌駕駛員，奮力阻止宿敵馬沙·亞芝納布將阿古捷斯墜落地球，戰事中與其一起行蹤不明。（後推定死亡）

馬沙·亞芝納布
對腐敗的地球連邦感到絕望，以父親自護·雷姆·載肯之名成立新自護，向「被重力所困的地球人」施以制裁，實行地球寒冷化作戰，在阿古捷斯降下的戰事中與宿敵阿寶·雷一同行蹤不明。（後推定死亡）

MSN-04 沙撒比
新自護的技術結晶

新自護總帥馬沙·阿芝納布的專用座駕，集新自護的最高技術於一身，是配有浮游砲（ファンネル）的NT用機體。機動力、耐久性也是當時的最高水平，而且具有擴散粒子砲等重火力武器，壓制力極強。





◀沙撒比的基本攻擊是以光能斧為主，範圍相當廣闊

6枚浮游砲同時發射！原著中用來截擊隆·巴納隊的核彈……

「林有德，你好嘢」？！

KEOI的名物《無雙》，Bandai廿五年來的重鎮《高達》，兩大超人氣系列結合而生的產品，就是以一擋百的動作遊戲《高達無雙》。今年冬季兩廠再度攜手合作，為大家獻上續集《高達無雙2》，新作不單保持系列一貫的爽快感，更引入了大量的新要元素，除增加登場的作品數目外，玩家將會在遊戲中首次體驗對巨大MA戰的壓迫感，事不宜遲，讓我們立即看看各種新增要點！

新參戰作品　馬沙之反擊

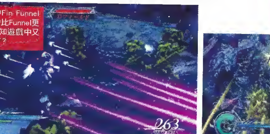
描寫阿寶、馬沙最終決戰的劇場版《馬沙之反擊》在港、日兩地人氣亦相當之高，自上集推出後，許多支持者亦希望遊戲能引入當中的機體，來到第二集中，各位終於有機會看到沙撒比、ν高達的英姿！U.C.0093年的大戰，在這個萬馬千軍的戰場又會被如何演繹呢？



沙撒比 VS ν高達在遊戲中將完全重現

▲與沙撒比相比，似乎ν高達的攻擊範圍較小，是否屬於速攻型角色？

◀以飛翔砲組成的I-Field，攻防一體



原著中Fin Funnel的火力比Funnel更強，未知遊戲中又會如何？

巨型MS、MA登場

除了「電鑽」之外，另一個機械人的浪漫就是「巨大」，《高達》中有不少具壓迫力的巨型MS、MA，京密撒、阿普撒拉斯等都是支持者們的至愛，新作中將重現與巨大敵人對峙時的緊張感，暫時已知會登場的巨型MA、MS共有三台，分別是0079年的魔霸、0087年的重高達、0093年的α·阿索龍。順帶一提，《高達無雙2》是首次有巨型敵人登場的《無雙》系列作品。





360度射角的大型米加粒子砲極為恐怖

MA-08 魔霸

全高59·6m的巨大MA，在所羅門戰役中以未完成的姿態登場，但依然發揮驚人的破壞力，配備大型米加粒子砲、多重砲門等強力兵器，更裝置了對光學兵器的「I-Field」，多魯滋·撒比曾揚言魔霸量產成功之日則是連邦滅亡之時，可惜沒法實現···



還著機身上的多個砲門，魔霸的廣範圍壓制力十足



重火力的擴散粒子砲，加上浮游砲的壓制，沙撒比的中距離戰力非常強悍



MRX-009 重高達





原著再現·永遠的科一大群的加撒C到底是···？不過身邊

由泰坦斯研製的強化人專用的巨型機體，MS形態的頭頂高度為40m，配有手部Beam砲、腹部擴散粒子砲等廣範圍兵裝，具有變型能力。據資料所表示，機體可作某程度的遙遠控制。



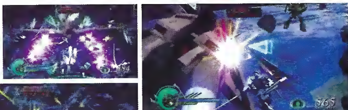
MA型態的重高達具有更強的防禦力

場地是···基力馬扎羅的泰坦斯基地？

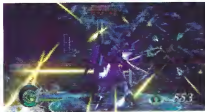


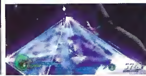
NZ-333 α·阿索龍

堪稱全U.C.最大的MA，連燃料槽計算的話，全長超過100m以上。配備有與其巨大體型相稱的強大火力，以有線式賽可謬兵器作大範圍壓制。



在宇宙空間中，巨型的身影令α·阿索龍更具壓迫力

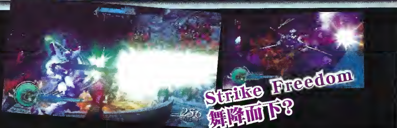




有線式賽可謬兵裝的猛攻

高達 Seed Destiny突入戰團？！

除了《馬沙之反擊》外，另一套突入《無雙》戰團的作品將會是《高達 Seed Destiny》！在廠商公佈的新系統畫面中，我們可以看到Strike Freedom及Impulse的身影，這是否意味了基拉大魔王及路人真將會降臨？詳細的內容暫時尚未公佈，再有進一步消息時本刊將為大家第一時間報導，各位玩家萬勿錯過！！



Strike Freedom 舞降而下？

PSP	機動戰士高達 GUNDAM VS GUNDAM		
	2008年11月	1-4人	5040日圓（約350港元）
BANPRESTO	多人對戰		
ACT	對應機能：無線LAN對戰		

街機高達率先移植PSP 新機體情報優先送上

TEXT：Ikari　ART：未名

真的有點意外，由《Z高達》開始，每一次《GUNDAM VS》系列都會率先移植到PS2之上，但今次最新的一集《機動戰士高達 GUNDAM VS GUNDAM》卻會首先移植到PSP之上，這個對不少高達支持者來說都是一個十分震驚的消息。現在就由筆者來為各位介紹一下今次移植到PSP之後的《GVG》到底有甚麼特別吧！

編輯小感想

於PSP上推出的話，玩家就不能配上街機大掣來練習技術，不過相對的玩家可以作出更加實際的4人對戰，是不是值得就要由玩家來決定了。



高達00最速加入 PSP版原創機體介紹

每一次《GUNDAM VS》系列移植到家用機時都會新增不少機體，就算今集是移植到PSP都不例外。最令人振奮的是街機版上的隱藏機體，《高達00》中的能天使高達已經確定會於PSP上面推出，這個消息亦同時証實了即將來到的9月1日中這部機體將會於街機上面解禁。另外，其他的隱藏機體方面暫時已知有兩部，一部是元組高達中的雷射大炮，連同高達和太空坦克，元組的第13獨立小隊終於都在PSP上面全員集合。從已公佈的資料中看來，雷射大炮的COST為1000，武器方面有雷射槍和肩部的240口徑加農炮，同時它還會有一招把大石擲出的特殊攻擊，看來這是把原著中的名場面搬到這兒而成的。而另一部新增機體則是0083星塵回憶錄中的高達GP01，從圖中所見這部GP01為陸戰版本，其主武器並不是想像中的雷射槍，而是於原著中經常在陸戰中使用的機關槍。



這是即將於9月1日在街機上面解禁的機體，擅長格鬥戰的EXIA能天使高達。基本武裝為7把專用的劍，配合機體中央搭載的GN-Drive發生的GN粒子使它擁有極高的運動性能和格鬥能力，其格鬥攻擊更有多姿多彩的變化，令人目不暇給。射擊能力方面，其主射擊為一般的雷射攻擊，和一般機體不同的是其雷射可以作出三連射，雖然其誘導不算高但用來作牽制已經十分稱職！名字的來源為九大天使階級之一的「能天使（Exusiai）」

COST：2000	
HP：600　盾：○	變型：✕
支援機體	力天使高達
GCO	德天使高達＋主天達高達援護



能天使的格鬥攻擊非常強勁而且有很多的變化，配合其強勁的運動性能，此機可望取代盟主高達成為2000 COST中最強的格鬥機體

雷射大炮



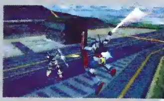
雷射大炮的招牌攻擊，以肩上的240口徑加農炮攻擊敵人



這部雷射大炮的怪力真的不能小看，它的其中一招攻擊居然是投擲石頭……

高達GP01

這部和高達對戰中的高達，不就是0083中哥奧最初的座機高駕GP01嗎？有點失望的是這並不是以FB型態登場，而其駕駛員到底會是誰呢？

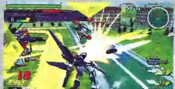


令人欲罷不能的完美4人對戰

在PSP上面推出《GUNDAM VS》系列作品有兩個好處，第一就是玩家可以隨時於街上面遊玩，更甚者亦可以和一大班朋友相約到機舖挑機，等候時作解悶和熱身之用。其次就是PSP可以進行最多4人對戰或2人協力故事模式，而當多人連線時更不用好像PS2般要分割畫面進行對戰，自己的機體還有多少彈藥、正在準備作出甚麼攻擊等都不用被對方知道，大大增加了對戰時的樂趣。不過唯一要擔心的是之前在PSP上推出的《機動戰士高達SEED 連合VS Z.A.F.T. PORTABLE》在4人對戰時的LAN機情況十分嚴重，不知道今次廠方於推出《GVG》時有沒有針對這點作出改良呢？



可以完美地實現4人對戰是PSP版本最吸引的地方



今集《GVG》的操作和之前的《SEED》相對來說比較簡單，不再有SC和爆SEED等需要精密操作的動作，就算是以PSP的手掣來操作都不會感到大麻煩

讀入系統使遊戲進行更加暢順

PSP一向都有LOADING時間過長的問題存在，而廠方亦於上集的經驗中知道這個問題而引入了改善的方法，這就是Media tnstall讀入系統了。這個系統玩家可以自行決定開啟與否，當開啟後系統就會自動把遊戲的一部份資料安裝到各位的MS記憶卡中，從而增加遊戲的讀取速度。



不知道使用了這個系統後對戰時的流暢度會否增加呢？

遊戲基本系統介紹

雖然本作的街機版已經推出了差不多半年，不過相信仍然有不少玩家是未曾接觸過本作的，以下筆者會為各位玩家簡單地介紹一下本作的基本系統：

移動

遊戲最基本的操作，玩家只需利用方向桿便可以控制機體的移動。除了能於地面上移動外，玩家亦可以按下飛行鍵來讓機體飛到天上並從空中展開攻擊。如果連按兩次飛行鍵更可以讓機體作出空中DASH，配合十字掣的入力便可控制機體作出高速的移動。最後，玩家亦可以透過同時輸入兩次方向來讓機體作出高速移動的STEP，利用STEP的高速移動來避開對方不同的招式。要注意除了最基本的移動外，其他的移動技巧都要使用上BOOSTER，用盡BOOSTER的話短時間內都不能再作出要消耗BOOSTER的動作了。本作中不同機體的移動特性都有不少的分別，各位可以於進入遊戲後自行發掘。


移動是本作最基本的技巧，進行遊戲之前要首先掌握

攻擊

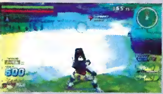
攻擊方面大致可以分為「射擊」和「格鬥」攻擊，而透過不同按鍵的組合玩家亦可以使出「副射擊」、「特殊射擊」、「特殊格鬥」等等不同的攻擊。基本上所有射擊都是以消耗子彈來作出遠距離的攻擊，這亦是遊戲中最基本的攻擊方式。而當接近敵人後玩家就可以使用近身戰的格鬥系攻擊，要注意格鬥攻擊落空的話會有不短的硬直時間，這時很容易就會被對方反擊。另一方面，於不同的時機使出格鬥亦會有不同的格鬥攻擊出現。最後要注意的是，有部份機體是沒有格鬥攻擊的，這又要留待各位玩家於遊戲推出時發掘了。


零式W高達的射擊攻擊威力十分強勁，是遊戲中少數強勁的射擊武器


格鬥攻擊的厲害之處是攻擊力非常高，可以於短時間內扣減敵人大量HP，不過其弊處就是其硬直會比射擊高上不少

防禦

於高達系列中存在已久的招式，只要該機體配備盾牌的話，當對方的射擊攻擊剛好打中玩家的盾牌時機體就會自動作出擋格動作，當盾牌的耐久值被扣到零時盾牌就會損壞並不能再使用。如果機體配備的是光束盾的話其使用方法則會變成「下＋格鬥」，同時它不會因為耐久力不足的關係而損壞。要注意盾擋這主要都是用來防禦射擊攻擊，不過亦有部份機體可以防禦到格鬥的攻擊甚至即時作出反擊。


當盾擋發動時機體便會自動擺出防盾的姿勢，這時來自前方的攻擊都會全部無效化


雷射盾不會自動作出防禦，玩家要選入特定的指令才可以發動

OVER COST系統

一直以來，《GUNDAM VS》系列都是靠戰力計來分勝負的，而為了可以用盡戰力計玩家們使用的機體配搭亦有不少的局限。不過今集廠方把這個局限稍為更改，機體被擊破時會根據餘下的COST而決定它能否以FULL HP重回戰場，其算式如下：

(機體被擊破後的總戰力)÷(機體COST)×(機體原本HP)＝餘下的HP

舉例來說，當一部3000 COST，有750HP的高達X被擊破，擊破後其總戰力只餘下1000的話，復活後的高達X會有：

1000(餘下總戰力)÷3000(機體COST)×750(機體HP)＝250點HP！

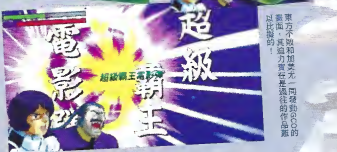
只餘下250HP的高達X於戰場上的威脅力將會大大減少！而因為這個系統的出現所以今集的戰術亦會出現天翻地覆的改變，如使用3000 COST大機的玩家一定要盡量成為第一個被擊破的機體，否則就會受到OVER COST的影響而掉血。而對方於開始時亦會盡量追擊大機的PARTNER，換句話說今集使用大機時要顧慮的將會更加多，各位玩家於進行遊戲時一定要好好留意。


COST越高的機體越有機會因COST OVER而被限制其性能發揮

G CROSS OVER（GCO）

同樣是今集新增的系統，當自軍擊中敵人，又或者自軍的同伴被敵人擊中時GCO槽都會增加，當儲滿後玩家便可以和同伴一同按下指定的按鍵來發動GCO。當發動後系統便會根據玩家當時站立的位置定下一個攻擊預定範圍（根據不同的攻擊有不同的攻擊範圍），一定時間後就會有大範圍的攻擊向這個範圍內攻擊，其攻擊力和判定都非常大。遊戲中的GCO會根據玩家使用機體的作品不同而有所分別。

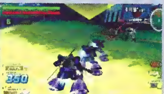


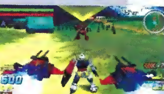


東方不敗和加美尤一同發動GCO的畫面，其迫力實在是過往的作品難以比擬的！

機體支援（ABC）

這個是今集新加入的系統，簡單來說就是召喚一些機體出來助戰，而召喚機體的方法就是同時按下射擊、格鬥和飛行三鍵。每一部機體可以召喚出來的輔助機都不盡相同，而每部輔助機的性能亦有不同之處。每一部機體使用援護機的次數都有一定限制，而當用完了所有援護機的時候更不會像其他武器般自動回復，只有機體被擊破，復活重新出場時才會自動回復至最大值。而根據支援機的性能其使用次數亦會有都不同，基本上性能越強的支援機使用次數會越少。


大魔的機體支援技就是原著中的「噴射氣流攻擊」，當使用時就會出現兩部大魔出來以多彩的方式助戰


高達的機體支援技則是召喚出兩部G戰機作出射擊支援，其性能於遊戲中亦算是數一數二的強

DREAMSTORE.hk

DREAM STORE於1998年成立，在港零售電玩業務已接近10年，為本港著名電視遊戲商店，並一直致力零售及批發原裝電視遊戲產品及遊戲周邊配件。本店深知很多時本地機迷想要準時購入正版遊戲或其限定版都會非常困難，而市面上有能力找到這些訂購遊戲的遊戲店並不多，因此本店會和G-ZONE合作並於這兒為各位提供一眾注目遊戲的預訂消息，以及為各位送上一些購買遊戲的優惠。

總店：香港灣仔道188號東方188商場G04號舖
分店：香港灣仔道188號東方188商場2樓256號舖
查詢電話：2838 8185

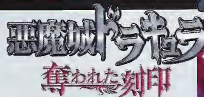
店主推介

任天堂由紅白機到今時今日的Wii這二十多年來推出過非常多的遊戲，除了大量著名系列之外，其實亦有不少不算太出名的二線遊戲。任天堂深知各位都已經忘記了，所以就推出了這款《彩虹隊長》並把這些二線人物全部集合起來，各位20歲以上的玩家應該都會對這些遊戲十分有印象。



預訂遊戲好處多！

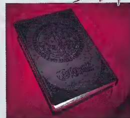
惡魔城　被奪的刻印（日版普通版、限定版）



推出日期：2008年10月23日　機種：NDS

預訂價：$319（普通版）、$788（限定版）

自從KONAMI於NDS上再次推出《惡魔城》系列後，這個系列慢慢又變成了每年必買的作品。今次的新作會於10月23日推出，其內容和之前的十分相似，同樣可以購入不同的武器來進行戰鬥，而且玩家更可以使用強勁的魔法來作出攻擊，遊戲爽快感依舊。今次DREAM STORE會為各位同時進行限定版的預訂，限定版會附送一本十分精美的筆記本和收錄了遊戲中大量BGM的原聲大碟，十分有收藏價值。





寵物小精靈　白金版（日版水貨）

推出日期：2008年9月13日

機種：NDS　預訂價：$388

最新一集的《POKEMON》系列即將會於9月推出，今次遊戲放棄了之前一次推出多個版本的做法，只是推出一個版本讓玩家不用心煩要決定購入那一個版本。畫面方面，最新的一集畫面絕對不用為其擔心，再加上部份新的小精靈，各位支持者一定可以玩得十分高興的！



THUNDER FORCE VI（日版水貨）

推出日期：2008年10月30日

機種：PS2　預訂價：$368

著名射擊遊戲《THUNDER FORCE》終於都在PS2上面推出其最新的一集了。《THUNDER FORCE》系列一向都以極其漂亮的畫面和音樂演出而吸引不少STG支持者，除此之外系列的特色可以於中途轉換武器這點都會於今集《THUNDER FORCE VI》上面保留，各位STG支持者一定不能錯過呢！



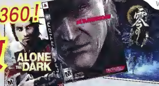
本作的畫面演出於射擊遊戲中可是十分有名的

高價回收二手遊戲

今個月又有大量新遊戲推出了，但手頭上的資金卻有點緊張，回到家後見到一堆遊戲山但全部都已經玩到爛玩到厭，這個沒有遊戲玩的月份應該怎樣渡過呢？方法一：參考戒煙，死忍爛忍，忍到下個月再買遊戲。方法二：把家中不要的遊戲拿到DREAM STORE中回收換錢，之後以這筆資金來購買新遊戲！現在DREAM STORE邀請各位玩家把手上的遊戲拿來回收，暫時回收的遊戲種類主要為PS3、PS2、XBOX 360和Wii的遊戲。不要讓家中的遊戲山繼續蠶食你的空間了！

PS2！PS3！Wii！XBOX 360！

全部高價回收



舊機當錢駛

遊戲主機的款式日新月異，經常都會有新版本的主機推出，作為玩家各位應該希望自己可以緊貼最新的潮流吧！可惜零用錢有限，結果只能望梅而止渴？不用怕，今日開始各位只要手持即G-ZONE到DREAM STORE購物的話，便可以把自己的舊主機（需運作正常）當成現金使用，節省金錢！



PSP厚機回收價（顏色不限，需操作正常，連同電池和火牛）：$550
舊版NDS回收價（顏色不限，需操作正常，連同電池和火牛）：$420
新版NDSL回收價（顏色不限，需操作正常，連同電池和火牛）：$580

熱爆網絡

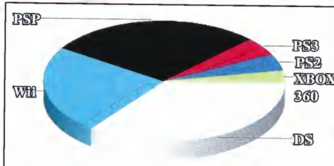
NUMBERS OF THE WEEK

專業市場分析專家Colin Sebastian日前所提出的報告中，分析了目前三部家用主機的形勢。PS3雖然最近在北美市場的表現相當不俗，但礙於本身高昂的售價，相信在價格不下調的情況之下將無法爭取更高的市場佔有率；另一邊廂XBox 360的新一批主機已經開始採用65nm晶片、取代了過去較高價的生產技術，相信這是微軟為了年底減價攻勢所作的準備。至於任天堂則是三家第一開發商之中，擁有最大機會率先推出新主機的；現時處於領導地位的她，同時間是目前唯一有能力打破時間規律的一個。不過Colin Sebastian指出，新的次世代主機將很難在2012年前面世。

「2012」

GAME人驚語

「重奪『冠軍』。」



——受惠於《Final Fantasy XIII》跨平台消息、以及《Tales of Vesperia》這類少數能吸引日本玩家的作品推出，XBox 360早一兩個星期於日本的銷量有著明顯的增長，遠遠超過定位相近的宿敵PS3。但經歷完這個小陽春後，暫時似乎並沒有作品能繼承這股氣勢，在剛剛過去的這一週，XBox 360的在日週間銷量明顯回落，被部分網友揶揄微軟銷量重奪倒數第一名。

「到店舖買遊戲太麻煩。」



——經營個人開發公司Positech Games的Cliff Harris，除了醉心於遊戲開發工作之外，本身亦是個喜歡尋根問底的人；日前他在自己的網誌張貼一篇題目為「Genuine Call for Emails from Pirates」的文章，為了了解「為甚麼自己的遊戲會出現盜版」而以電子郵件的方式收集玩家們的意見。經過半個多月的時間，他將收集到的數百封意見，歸納成以下的「購買盜版誘因」：

- **無法忍受成為盜版泛濫的受害群，逼使正版使用者「棄明投暗」**
- **不管遊戲質量高低，賣的都是同一個價錢**
- **購買和使用盜版的罰則阻嚇性不足**
- **到遊戲專賣商店購買遊戲太麻煩**
- **認為知識產權不值一文**
- **正版軟件售價高昂**

「這是個讓人吃驚的超機密計劃。」

——曾擔當五年前發售的電腦版遊戲《Halo: Combat Evolved》開發工作的Gearbox Software，負責人Randy Pitchford最近宣言正在開發的作品比過去推出的遊戲更加厲害，相信能夠讓玩家有耳目一新的感覺。另一邊廂，XBox 360的官方喉舌「Official Xbox Magazine」雜誌亦公佈了《Halo》系列的新一集將不會由《Halo 3》的Bungie Studios開發、並且預定是微軟後繼主機的護航作品。兩件事不難讓人聯想到Randy Pitchford口中的「機密」指的就是ＦＰＳ鉅作《Halo 4》。



「直到ＰＳ３退役為止，ＳＯＮＹ也沒辦法靠她賺取一分一毫。」

——Acclaim公司總裁David Perry，在剛過去的Games Convention Developer's Conference遊戲開發者會議演講裡提到；ＳＯＮＹ在PS3上所虧蝕的金錢，遠遠高於她在「PS2王朝」的獲利，目前只是被動地被逼陪微軟和任天堂打這場持久戰。另外Perry亦對ＳＯＮＹ「PS3十年計劃」的如意算盤抱持負面評價，聲言假如將來「PS4」的售價只要比現在昂貴10美元，PS4將會是一部沒有未來的主機。



焦點遊戲

FATE/猛虎競技場 升級版
對應機種：PSP●遊戲類別：ACT
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1-2人
●廠商：CAPCOM
參考市價：限定版：$530(B)
普通版：$286

FATE猛虎競技提早見街

這個星期說到最注目的應該是提早了幾早推出的《FATE/猛虎競技場 升級版》。老實說，作為一數亂鬥式動作遊戲，本作質素可能不是一流，但限定版的內容豐富，對於《FATE/STAY NIGHT》的FANS來說實在很有吸引力。除了《FATE》外，本星期XBOX360有隻《無間戰神》，PS3也有隻改了名的非洲攝影《HAKUNA MATATA》，不過始終欠缺大作的排場，市場氣氛還是靜淡了一點…

遊戲報價區

彩虹隊長 CAPTAIN RAINBOW(日版)
對應機種：Wii●遊戲類別：ACT
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：任天堂
參考市價：$390(C)

Wii的全新新作遊戲，任天堂親自發行，暫時只有日版。

VAMPIRE RAIN ALTERED SPIECES
對應機種：PS3●遊戲類別：ACT
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人/網上對戰2-8人 ●廠商：AQ INTERACTIVE
參考市價：$298(E)

上年XBOX360推出的《VAMPIRE RAIN》移植版，除了細節修正外其追加內容不多，是一款《MGS》式的潛入遊戲，風評只是一般。

HAKUNA MATATA(日文亞洲版)
對應機種：PS3●遊戲類別：ETC
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：SCE
參考市價：$318(G)

日本國內是叫作《AFRIKA》，其他地區則改名為《HAKUNA MATATA》，很有非洲氣息，現在推出的是日文版，年尾會推出中文版。

魔界戰記 DISGAEA 3 ABSENCE OF JUSTICE (美版)
對應機種：PS3●遊戲類別：SRPG
●遊戲語言：英文●遊戲人數：1人
●廠商：ATLUS
參考市價：$310(D)

《魔界戰記3》的日文版推出已久，這次推出的是美版，用的語言當然是英文，不懂日文的玩家不妨一試。

CLANNAD
對應機種：XBOX360●遊戲類別：AVG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：PROTOTYPE
參考市價：$449(A)(連特典)

人氣十分高的經典追女GAME，這次XBOX360推出移植版理所當然地附送特典，內容是廣播劇CD。

無間戰神 TOO HUMAN
對應機種：XBOX360●遊戲類別：ACT
●遊戲語言：中文●遊戲人數：1-2人
●廠商：MICROSOFT
參考市價：$280(G)

有行版中文版的動作遊戲，操作方式十分特別，爽快感十足，有點《DIABLO》的影子，打機遊戲迷要留意了。

新 最新遊戲　市價提升　市價下降

主機、周邊報價區

劍魂IV 主題大擊(XBOX360)
生產商：HORI
參考市價：$488

劍魂IV 主題大擊(PS3)
生產商：HORI
參考市價：$650

勇者鬥惡龍V NDS 保護盒
生產商：HORI
參考市價：$80(C)

Wii FIT平衡板防滑毯
生廠商：HORI
參考市價：$210

HORI MHP2G 周邊套裝 (內附耳機、機袋、機套)
生產商：HORI
參考市價：$350

MONSTER HUNTER GRID
生廠商：MSY
售價：$180(C)

多啦A夢 NDS 配件套裝
生廠商：HORI
參考市價：$115

PS3 連打手掣 HORIPAD3
生產商：HORI
參考市價：$235(B)

機戰 NDS 配件套裝
生產商：HORI
參考市價：$160

Wii HANDLE
生廠商：NINTENDO
參考市價：$130

PSP SKYPE用麥克風
生廠商：SONY
參考市價：$299

龍珠Z NDSL專用機殼 (共兩款)
生產商：PLEX
參考市價：$98

A. HOTLINE 旺角信和商場地庫　B. 電氣良品 旺角信和商場二樓　C. 有樂町 旺角信和商場三樓
D. GAMEMARKET 旺角先達商場三樓　E. TT 旺角先達商場三樓　G. DREAMSTORE 灣仔東方188商場G04號及256號

焦點荀GAME

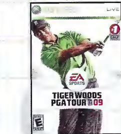


時空幻境 宵星傳奇
TALES OF VESPERIA
對應機種：XBOX360●遊戲類別：RPG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：NBGI
參考市價：$299(G)

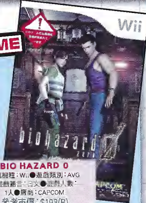
初出時銷情不錯，現在已經平復下來，英文版本來有傳是8月尾推出，但到目前還未見街，還是要待到9月吧？



三國志大戰 天
對應機種：NDS●遊戲類別：SLG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1-2人
●廠商：SEGA
參考市價：普通版：$330
限定版：$345



TIGER WOODS PGA TOUR 09
對應機種：PS3、XBOX360●遊戲類別：SPT
●遊戲語言：英文●遊戲人數：1-2人
/網上對戰4人 ●廠商：EA
參考市價：PS3版：$328
XBOX360：$286



BIO HAZARD 0
對應機種：Wii●遊戲類別：AVG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：
1人●廠商：CAPCOM
參考市價：$193(B)



SIGMA HARMONICS
對應機種：NDS●遊戲類別：RPG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：SQUARE ENIX
參考市價：$315(B)



劍魂 SOUL CALIBUR 4
對應機種：PS3、XBOX360●遊戲類別：FTG
●遊戲語言：英文●遊戲人數：1-2人
●廠商：NBGI
參考市價：PS3版：約$359
XBOX360版：約$338



龍球Z BURST LIMIT
對應機種：XBOX360●遊戲類別：FTG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：
1-2人●廠商：NBGI
參考市價：$159(B)

BIO、龍珠 勁作荀價抵玩

每逢到比較淡靜的季節，GAME場都會趁機把舊價減價發售，最近的新作話題性不足，對於新作不感興趣的話不妨留意一下這些減價貨。這次為大家介紹的都是兩款都算是薄有名氣的大作之後，分別是Wii的《BIO HAZARD 0》和XBOX360版的《龍球Z BURST LIMIT》。兩款遊戲都不過是今年6、7月推出的，要說是舊作的話也有點勉強，現在已降價到200元不到，所以說，「早買早享受、遲買平幾舊」是真的有其道理的。

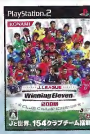


閃電11
對應機種：NDS●遊戲類別：RPG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：LEVEL 5
參考市價：$299(A)

風評不錯，但畢竟是NDS的遊戲，入貨的店舖不多，可能要到比較熱門的GAME場才能找到。



零~月蝕的面具
對應機種：Wii●遊戲類別：AVG
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1人
●廠商：任天堂
參考市價：$428



J-LEAGUE WINNING ELEVEN CLUB CHAMPIONSHIP
對應機種：PS2●遊戲類別：SPT
●遊戲語言：日文●遊戲人數：1-8人
●廠商：KONAMI
參考市價：$449

荀 抵買推介　HOT 市場熱賣　缺貨 市場缺貨　返貨 本週返貨　舊 舊遊戲推介

周邊



NDS彈弓TOUCH PEN (共5色)
生產商：KEYS
參考市價：$99



輕薄版PSP專用鋁製機殼 (多種顏色選擇)
生產商：－
參考市價：$78



龍珠Z NDSL SYSTEM CARRY CASE
生產商：PLEX
參考市價：$88



NDSL 專用SELECK PACK(內附TOUCH PEN、機袋、GAME盒)
生產商：HORI
參考市價：$99

產品	生產商	參考市價
Wiimote	Nintendo	$249
Nunchuk	Nintendo	$120
Wii Classic Controller	Nintendo	$128
Wii Fighting Stick	Nintendo	$310
XBOX360無線手掣	Microsoft	$299
XBOX360 HDMI 線	Microsoft	$370
PSP-2000色差線	Sony	$178
XBOX360 120G Harddisk	Microsoft	$1,280
DUAL SHOCK 3	SONY	$369
DUAL SHOCK 2	SONY	$120
PLAYSTATION EYE 數碼攝錄機	SONY	$258
Wii ZAPPER 槍架	Nintendo	$219
XBOX360 Messenger Kit(鍵盤連耳筒)	Microsoft	$219

MEMORY CARD

MEMORY STICK DUO

廠商	容量	參考市價
SONY	4GB	$299
SANDISK	1GB	$100
SANDISK	2GB	$200
SANDISK	4GB	$300

MICRO SD

廠商	容量	參考市價
KINGSTON	1GB	$69
KINGSTON	2GB	$99

主機

機種	參考市價
Nintendo DS Lite	$1150
Sony PSP-2000	$1380
Nintendo Wii	$1900
XBOX360 主機套裝	$2499
SONY PS3 40GB主機套裝	$2880

本欄公開邀請讀者參與報價！
各位讀者有意提供最新產品價格的話請將資料或聯絡方法E-mail至gzonemarket@yahoo.com.hk

☆以上資料截至8月27日

WINNING歐版新消息 全版本有望同步推出

隨著《WINNING ELEVEN 2009》越來越多新消息公佈，大家亦越來越關心遊戲的發售日期。現時遊戲還未有確切的發售日期，預計應該會在11月推出。若果大家還有印象的話，大概也會記得上年《WE08》歐版是比起行版快了數星期推出的吧？這是因為為了遷就比較早揭幕的歐洲球賽之故。不過最近收到傳聞，這次《WE09》希望能做到所有版本同步推出，所以歐版將會延期數週。這個消息對於狂熱FANS來說應該是好事吧？大家不用為了早玩幾星期而買貴很多的歐洲版了，還是專心等行貨推出吧！

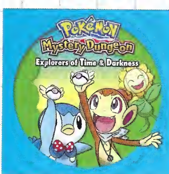


全球同步，價錢公道的行貨版應該會大有優勢

POKEMON限定版NDS登陸香港



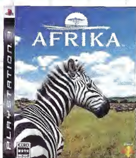
美國於8月中推出了一部POKEMON限定版NDSL主機，這部限定版主機以黑色為主，上面刻有《寵物小精靈 鑽石/珍珠》的怪獸角色，外型美觀，而且附送機袋和卡通DVD。最近這部POKEMON NDSL已經能在香港買到了，而且只是賣$1280左右，和一部普通版的NDSL相差無幾，可謂相當超值，小精靈迷大可以用這部主機迎接9月推出《寵物小精靈 白金版》。有興趣的朋友可到信和商場找找。



隨遊戲附近的機袋和DVD


用金銀色刻上的花紋十分美觀，和黑色的機身相當匹配

投入非洲大自然懷抱 中文版冬季推出



不知道為何在日本以外不用《AFRIKA》這個名字，說起HAKUNA MATATA的話，大家也會想到《獅子王》的歌曲吧？

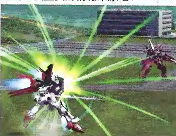
當小記一如以往和店員寒暄兩句，打聽一下市道近況的時候，赫然聽到PS3新GAME《HAKUNA MATATA》反應不錯時真是嚇了一跳。不是說這遊戲質素不好，而是遊戲的題材比較另類，不過看來還是有不少玩家喜歡自由自在地在非洲大草原拍攝動物的生態照片。《HAKUNA MATATA》是日本以外發售時的遊戲名稱，日本本地還是叫作《AFRIKA》的。目前發售的是亞洲日本版，採用的語言是日文，無語言選擇。SONY對本作都頗為重視，已經宣佈了會在冬天推出中文版，不過就還未有確切日期，可能要待到年尾才能以中文來暢遊非洲大草原了。

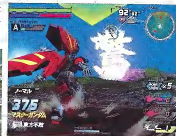


現在登場的是日文版，想玩中文版的話就要稍等一會了

高達對高達PSP版 訂單露玄機

CAPCOM已經公佈了會把街機最新的「高達VS」遊戲《機動戰士高達 GUNDAM VS GUNDAM》移植到PSP之上，但其實這個消息在上個星期已經開始流傳。話說在CAPCOM未正式公佈前，一個香港的遊戲預訂網站已開出了《GVG》的預訂，並指行貨版會於11月20日發售，和CAPCOM公佈的11月發售完全吻合。預訂網站透露未公佈的新作情報已不是首次，今後也會成為一個重要的情報來原吧？





早在有正式消息之前已經傳出了《GVG》PSP版的消息

同梱公仔搶手 PS2 FATE格鬥預訂升價

早兩期前曾為大家提及過PS2的格鬥遊戲《FATE/UNLIMITED CODES》的預訂情況，據聞這款遊戲的反應相當不俗，首批預訂經已滿額。遊戲如此受歡迎，相信最大原因是因為隨遊戲同綑發售的白SABER FIGMA。之前報導的時候預訂價約為$588，現在由於貨源吃緊的關係，訂價已經漲至$688，有在早前預訂的朋友現在應該慶幸自己及時出手吧？


白SABER的造型出色，不少預訂玩家都是為了這個可動FIGURE而「醉翁之意不在GAME」的吧？



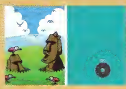


Original G-zone Chart

節奏天國Gold

1 ⇧ DS

銷量 130,335　累積 472,069

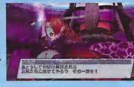


任天堂/7月31日/ETC/3800日圓

Phantasy Star Portable

2 PSP

銷量 73,298　累積 529,194



SEGA/7月31日/ARPG/5040日圓

勇者鬥惡龍 V ～天空之花嫁～

3 ⇧ DS

銷量 64,824　累積 1,099,263



SQUARE ENIX/7月17日/RPG/5490日圓

日本遊戲銷量 TOP10

8月11日～8月17日

將星殞落，像是《Summon Night 2》、《三國誌大戰・天》等作品，來得快去得也快；僅僅在推出首週攻佔排行榜中堅位置後，來到這星期已經在二十甲的名單裡消失。除了《節奏天國Gold》重奪冠軍之外，從一堆舊遊戲重新上榜一事上也可以看出，這星期日本市場相當平靜；另一邊廂，世界週間銷量冠軍由《Madden NFL 09》奪得，看來任天堂想要征服世界的話，研發「瑪利奧美式足球」是必須的呢……

排名	機種	遊戲名稱	銷量	累積銷量	資料
4⇧	Wii	Wii Fit	46,220	2,502,680	任天堂/2007年12月1日/SPT/8800日圓
5↓	DS	火焰之紋章 新・暗黑龍與光之劍	34,112	181,865	任天堂/8月7日/SRPG/4800日圓
6重	Wii	Mario Kart Wii	32,689	1,635,821	任天堂/4月10日/RAC/5800日圓
7重	DS	大合奏DX	23,080	273,628	任天堂/6月26日/ETC/4800日圓
8⇧	PS2	實況Powerful職業棒球 15	22,211	171,898	KONAMI/7月24日/SPT/6980日圓
9重	DS	太鼓之達人DS 7個島大冒險	18,484	273,239	NBGI/4月24日/ETC/5040日圓
10↓	XB360	Tales of Vesperia	18,298	124,719	NBGI/8月7日/RPG/7800日圓

其他地區遊戲銷量 TOP10

8月10日～8月16日

Wii Sports

1 Wii

銷量 165,717　累積 10,823,865



NINTENDO/SPT

排名	機種	遊戲名稱	銷量	累積銷量	資料
2—	Wii	Wii Fit	103,622	2,474,294	NINTENDO/ETC
3—	Wii	Mario Kart Wii	102,574	2,630,059	NINTENDO/RAC
4—	Wii	Wii Play	73,548	4,807,935	NINTENDO/ETC
5—	DS	Guitar Hero: On Tour	49,811	291,774	ACTIVITION/ETC
6↑	DS	Mario & Sonic at the Olympic Games	49,456	1,585,572	SEGA/SPT
7↓	DS	Brain Training	46,882	6,827,550	NINTENDO/ETC
8重	Wii	Mario & Sonic at the Olympic Games	45,169	2,931,889	SEGA/SPT
9↓	DS	Nintendogs	44,835	10,250,689	NINTENDO/ETC
10↓	DS	Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team	43,368	683,296	NINTENDO/RPG

美國遊戲銷量 TOP10

8月10日～8月16日

Madden NFL 09

1 新 XB360

銷量 709,955　累積 709,955



ELECTRONIC ARTS/SPT

排名	機種	遊戲名稱	銷量	累積銷量	資料
2新	PS3	Madden NFL 09	426,724	426,724	ELECTRONIC ARTS/SPT
3新	PS2	Madden NFL 09	256,721	256,721	ELECTRONIC ARTS/SPT
4新	Wii	Madden NFL 09 All Play	159,235	159,235	ELECTRONIC ARTS/SPT
5新	PSP	Madden NFL 09	98,964	98,964	ELECTRONIC ARTS/SPT
6↓	Wii	Wii Sports	75,823	13,593,826	NINTENDO/SPT
7↓	Wii	Wii Fit	70,712	1,708,224	NINTENDO/ETC
8↓	XB360	Soul Calibur IV	58,774	461,063	NBGI/FIG
9↓	Wii	Wii Play	47,798	6,919,578	NINTENDO/ETC
10↓	Wii	Mario Kart Wii	47,035	2,852,083	NINTENDO/RAC

全球遊戲週間銷量榜 TOP10

8月10日～8月16日

Madden NFL 09

1 新 XB360

ELECTRONIC ARTS　SPT

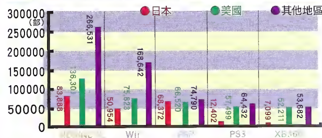
銷量 720,697　累積 720,697



排名	機種	遊戲名稱	銷量	累積銷量	資料
2新	PS3	Madden NFL 09	437,312	437,312	ELECTRONIC ARTS/SPT
3新	PS2	Madden NFL 09	263,860	263,860	ELECTRONIC ARTS/SPT
4↓	Wii	Wii Sport	258,379	27,604,193	NINTENDO/SPT
5↓	wII	Wii Fit	220,554	6,685,198	NINTENDO/ETC

主機週間銷量榜

6月8日～6月14日



全球主機累積銷量

主機	日本	美國	其他地區	總計
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Wii	666萬	1,359萬	1,078萬	3,112萬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
PS3	[illegible]	563萬	[illegible]	[illegible]
XBOX 360	[illegible]	1,224萬	[illegible]	[illegible]

重：重新上榜　— - 位置不變　↓ - 位置下跌　⇧ - 位置上升　新：新上榜

Buyer Guide 編輯部 本週推介

XB360

無間戰神 TOO HUMAN

雖則有關本作的風評相當兩極化，不過無可否應本作確是近期XB360上最值得一玩的作品，大膽地以科幻配合北歐神話來構成的世界觀，嶄新的操作系統配以玩不完的耐玩要素，另一重點是本作還有中文化，相當值得360機主一試。

本周發售新遊戲一覽

NDS

強尼脫逃大作戰
海濱麻將變曲 DS
San-X 角色頻道-群星大集合-
SIMPLE Ds系列 Vol 40 THE 外科醫生
新世紀福音戰士 綾波育成計劃 With 明日香補完計劃
新世紀福音戰士 綾波育成計劃 With 明日香補完計劃（限定版）
阪神虎隊大考驗DS
戰略公會
茶煲情緣 林間學校篇
茶煲情緣 林間學校篇（限定版）
得分力學習DS 高中測驗英語 (Benesse專賣)
得分力學習DS 高中測驗日語 (Benesse專賣)
得分力學習DS 高中測驗5科目包 (Benesse專賣)
得分力學習DS 高中測驗社會 (Benesse專賣)
得分力學習DS 高中測驗數學 (Benesse專賣)
得分力學習DS 高中測驗英語 (Benesse專賣)

PSP

Fate/猛虎競技場 升級版
Fate/猛虎競技場 升級版 豪華盒
勇者別囂張（PSP The Best Price）
瑪娜鍊金術-學園的鍊金術士-Portable Plus
瑪娜鍊金術-學園的鍊金術士-Portable Plus 珍藏盒

Wii

彩虹隊長
SIMPLE 2000系列Wii Vol.1The 桌上遊戲-麻雀・圍棋・將棋・撲克牌・花札・黑白棋・五子棋～
SIMPLE 2000系列Wii Vol.2 The 派對遊戲

PS2

家庭教室HITMAN REBORN! 戒指X彭哥列訓練師
麻雀三國志 (MAICOMI精選集)
菜鳥偵探 ～潛入宅邸大作戰～
魔人偵探腦嚙涅羅 戰鬥了！犯人集合！
魔人偵探腦嚙涅羅 戰鬥了！犯人集合！（限定版）
四葉～真誠之旅～
四葉～真誠之旅～（限定版）
大戰略 大東亞興亡史～奇襲成功～

PS3

Battle Field: Bad Company
AFRIKA

XBOX 360

CLANNAD
Too Human

遊戲特色

靚：畫面出色，映像表現華麗
毒：中毒性極高，令玩家難捨難離
音：背景音樂和效果音一流
創：遊戲創新，原創性極高
劇：故事優秀，劇力萬鈞
耐：隱藏元素多，耐玩度十足
爽：遊戲流暢爽快，令人欲罷不能

無間戰神 TOO HUMAN

XB360

ARPG/MICROSOFT/8月21日/$299

7分

遊戲介紹

封真

製作歷時多年的ARPG大作終於推出，相信不少玩家都會對本作感興趣。本作的玩法具相當濃厚的打寶元素，透過裝備上於戰鬥中獲得的新武防來提升自己的能力，另一方面本作的動作部份亦頗具特色，攻擊差不多完全交由右ANALOG進行，一開始可能比較難以習慣，但只要熟習後就能夠簡單地做出流暢的連續攻擊。

●提高耐玩性的元素相當充足
●[illegible]
×人物設計不夠討好

玩家意見

本作的風評其實頗為兩極化，讚的人稱其耐玩元素豐富、操作方式創新，彈的人批其打擊感薄弱、玩法千篇一律，其實雙方都有其理據，本作的打擊感的確存在問題，不過這始終只佔整個遊戲的一小部份，能否在本作中獲得最大的樂趣有很大程度取決於玩家對「打寶升級」這個過程的喜惡。

靚 毒 耐

彩虹隊長

Wii

RPG/任天堂/8月28日/6800日圓

7分

遊戲介紹

Asful

生活在「Mamerica」的超級英雄「彩虹隊長」，因某些原因名聲漸漸被其他超級英雄追過而變的寂寞無聞。為了再次挽回自己的名聲，他決定出發前往能實現任何願望的傳說之島「Mimin島」，可是當他到達後卻發現了一眾和他一樣擁有各自希望的人們居住在那裏。彩虹隊長成了他們之中唯一能夠直接向許願之星許願的人，但是面對著自己和他們的願望，他會為了他人還是自己許願呢？

●[illegible]
●[illegible]
×遊戲的畫面，演出，音樂，對話等等表現平均，也就是毫無特出

玩家意見

遊戲以RPG形式進行，玩家可以在島上自由活動和生活，而島上的NPC也一樣有他們各自的作息時間，感覺上和著名的遊戲《動物之森》十分類似。遊戲的意念創新，即使是多平凡的角色也有他的理想和夢想，在實現二線角色們的願望時還真的百般感受。全遊戲沒有甚麼特別的演出或音樂，可是全遊戲就是給人一種很特別的感覺。若玩家有心去感受遊戲，玩家可以看出作者背後那種帶著諷刺意味的喜劇表現方式。

創 耐

家庭教師Hitman Reborn！戒指X彭哥列訓練師

PS2

AVG/MARVELOUS ENTERTAINMENT/ 8月28日 / 7329日圓

6分

遊戲介紹

Amber

由少年JUMP上連載的人氣漫畫改編而成的PS2遊戲，故事中玩家扮演著一隻貓咪，因為一次機緣巧合，與女神「莉邦姆」相遇，實現了「成為人類」的願望；不過化成人的限期只有7日，如果在限期內不能完成女神的委託——奪回「戒指」，就要變回貓咪了。在這7日間，你將要四出尋找有力的同伴，並且增強自己的實力，以達成奪還「戒指」的任務。

●[illegible]
●[illegible]
×FANS向的作品，未看過原著的朋友該不感興趣
×遊戲時間太短

玩家意見

遊戲的劇本並非以原著為藍本，而是全新編寫的外傳故事，對《家庭教師Hitman Reborn》的支持者而言，應該頗具新鮮感；相反，若未看過原著漫畫的玩家，可能會對當中複雜的人物關係感到相當混亂，提不起遊玩的興趣。此外，作品中有不少俊男角色登場，「7日的共同生活」這個題材對部分女性玩家而言有一定吸引力。

劇

魔人探偵腦嚙尼奧洛～開戰吧！犯人集合！～

PS2

AVG / COMPILE HEART / 8月28日 / 7140日圓

6分

遊戲介紹

麒麟尾巴

食慾旺盛、平凡的女高中生「桂木彌子」，在一宗父親成為主角的密室殺人事件中邂逅自稱是魔人的「尼奧洛」；自此二人以彌子扮演偵探角色、實質上卻是尼奧洛負責解謎的方式，破解各個讓警方束手無策的奇案。玩家將會扮演尼奧洛一方，解決某一天新到訪依賴人的特殊委託……

●[illegible]
●[illegible]
×搜查部分的故事情節和選項推理時，要求玩家對日本語有一定理解力，對本港玩家來說是個障礙

玩家意見

主要分為「搜查」、「戰鬥」及「移動」三部分來進行的冒險遊戲，大部分情況下皆是較靜態的文字冒險、交待故事；達到一定條件觸發劇情後就會進入特殊戰鬥部分，解決事件後則移動到新的區域去尋找新的謎團。戰鬥的款式雖然會因應不同的犯人而有別，但要掌握每個小遊戲的竅門事實上卻比想像簡單。

劇

AFRIKA 非洲

PS3

AVG/SCE/8月28日/5980日圓



7分

遊戲介紹

遊雲



以遼闊的非洲為背景、讓玩家縱橫於這片大地上進行拍攝的遊戲、當中玩家更可接受不同的任務，進行不同的生態調查，而玩家亦可選擇來一個自由行、好好享受非洲秀麗的風光。而遊戲更憑著PS3的強大機能，令到非洲的野生世界忠實呈現、好像動物的生活習慣、獵食及棲息的地點亦製作得一絲不苟、將大自然毫無保留帶到玩家眼前。

×只是單純以拍攝為主，有時難免會覺得沈悶
×某些動物造型、動作不夠完善

玩家意見

純粹以拍攝為主的遊戲、玩家除了能在遊戲中接受任務外，還可在廣闊的非洲中隨處拍攝，而且玩家更可以乘坐吉普車來進行拍攝，令遊戲的樂趣增加不少。此外，玩家更可在遊戲中收看國家地理雜誌中的珍貴動物圖片及資料，令遊戲不單是娛樂，亦變成了重要的教材呢！但有一點美中不足、就是遊戲在拍攝時、捕捉鏡頭方面有點困難、以致不時拍出來的效果都不太好。

靚 創 爽

精選遊戲平台

火炎之紋章 新・暗黑龍與光之劍

SRPG/Nintendo/8月7日/4800日圓(約310港元)　機種：NDS



很難玩的SRPG

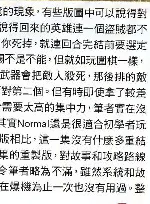
《火炎之紋章》一向都給人很難玩的感覺，主要原因是同伴死了就不能復活，如果不介意這點的話其實只求過版的話不太難。不過今次的NDS版就不同了，如果你選擇玩Hard難度，特別是最高級的5星時就完全是另一回事。敵人的強度隨時可令玩家全軍盡墨，即使是第一版也不例外。根本電腦和玩家的能力是完全互換，敵人是英雄，我方的同伴只等於嘍囉的程度。因為電腦的能力會飛躍性提升，在這個情形下會產生一個很吊詭的現象，有些版圖中可以說得對方的英雄加入，但因為一般嘍囉都已經大大提升能力，事實上你說得回來的英雄連一個盜賊都不如。以筆者的經驗來說，在這個難度下無論任何一個閃失都會令你死掉，就連回合完結前要選定那個武器都足以決定生死。筆者玩了三版就已經要投降了，要過關不是不能，但就如玩圍棋一樣，你要先讀敵人每一著，有時要故意拿次一級的武器，因為太強的武器會把敵人殺死，那後排的敵人就會補上再來攻擊，可惜的是在這難度下你根本沒有能力再面對第二個。但有時即使拿了較差的武器也會出現失算的情況，因為你爆擊把敵人一刀解決了。由於需要太高的集中力，筆者實在沒有這個心力來遊玩。不過這只是因為太不知死活選了最高難度，其實Normal還是很適合初學者玩的，如果是再挑戰的話選3星應該會舒服沒問題。和之前的GBA版相比，這一集沒有什麼多重結局，重玩除了挑戰難度之外其實沒什麼意思。不過今次只是第一集的重製版，對故事和攻略路線太多期待也是不太可能。反而遊戲增設了(不用道具的)轉職系統令筆者略為不滿，雖然系統和故事沒有衝突，不過一旦轉職就覺得和故事設定格格不入，結果是在爆機為止一次也沒有用過。整體來說遊戲作得很出色，除了人設有點遜色之外。

7

遊玩時間：20小時　飛機男爵

SURVIVAL KIDS Wii

KONAMI /2008年8月7日/ACT/5480日圓　　機種：Wii





與NDS版不相伯仲的作品

於NDS上推出過數款作品的《SURVIVAL KIDS》系列，一直憑著眾多的迷你遊戲以及孤島的故事背景而廣受不同層面的玩家歡迎，出完一集又一集，每集都能賣過滿堂紅，而早前其製作公司KONAMI突然宣佈將會在Wii上推出全新一集《SURVIVAL KIDS Wii》，究竟由NDS上轉戰至Wii的荒島求生故事，又能否引起另一返熱潮呢？

故事太短、迷你遊戲太少

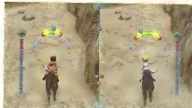
可能是在Wii上小試牛刀的關係，今集在故事方面沒有像以往般那麼壯大，而且只是短短的十數日時間便可以完成，而且內容方面過於平凡，不像上幾集般有什麼神秘遺跡、秘密基地那麼吸引，只是單調的荒島求生故事，以致玩起來時沒有什麼突破性的故事發展。另一方面，迷你遊戲不多亦是一個問題，玩家於遊戲中，玩來玩去都是那幾個遊戲，而且操作方面亦出奇地簡單，這亦是令不少玩家覺得沉悶的原因。

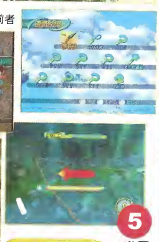
二人同遊的缺點

遊戲還有一個不合常理的問題，就是二人遊戲這一環，遊戲中是設有迷你遊戲模式及故事模式兩個部份，前者是讓玩家把遊戲中獲得的迷你遊戲與其他玩家一起遊玩，而後者則是以玩家為主的故事模式，但在故事模式中，玩家是無法與其他玩家一起遊玩的，原因就是玩家只能控制主角一人，同伴是無法控制的，而其他玩家亦只能在遊玩迷你遊戲才能遊玩，當不是迷你遊戲的時候，其他玩家亦只能乾等，若果遊戲可以讓兩名玩家一起遊玩的話，就應該把同伴的角色設定成能在場景中操作，不要好像現在般只能在迷你遊戲時才能遊玩，只能眼白白看著一人遊玩，那麼設定一個協力迷你遊戲來幹什麼呢？

物資短缺令難度提高

另一個問題就是難度，這套作品是Wii上的第一套作品，不知為何難度方面已經比上幾集更高，收集物資方面竟然會這樣困難，有玩開上幾集的朋友也應該知道，遊戲勝負的關鍵就是玩家能否獲得足夠的物資，而在今集很多玩家連基本的物資也難以收集，而且各棵大樹亦沒有很清晰的明示，就算我有足夠食物，沒有樹皮來生火及煮食，也等同死路一條，這亦是遊戲最嚴重的缺憾之一。





5

遊玩時間：20小時　游雲

XB360	Infinite Undiscovery		
	Square Enix	9月2日	1人	8190日圓(約560元)
	RPG	對應機能：無	超動感RPG

INFINITE UNDISCOVERY™
インフィニット アンディスカバリー

E3上Square Enix宣佈會在XB360推出《FF XIII》一事，對不少XB360玩家來說都是非常值得慶祝的事情，不過離遊戲正式推出還有一段長時間，在這之前就讓我們先來看看9月2日推出的同廠RPG《Infinite Undiscovery》吧。

TEXT：飛基男爵　　ART：Husky

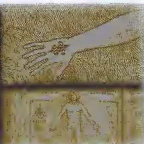
編輯小感想
老實說筆者對這作品的期待度比《FF XIII》還要高。比起遲遲不上枱的佳餚美食，我還是喜歡即點即有的常餐特餐。如果你是喜歡吊胃口就盡管等吧，但筆者現在已經有點肚餓了。

月世界預覽

筆者一向都非常重視日系RPG的故事，所以我們先來預習一下戲遊中的幻想世界設定。如果爆了機連故事是說什麼都不知道就真的很失敗。
在一個遙遠的世界，天上的月球一直守護著人類，賜給世人各種力量。但自從月球被「鎖」綑綁在地上後，黑暗一點一滴侵蝕著世界。大地腐敗，正氣無存。

世人稱呼綑綁月亮的人為「封印軍」，而首謀者就是領袖「闇公子」。故事由封印軍的監獄開始，一名叫作「卡柏魯」的少年被人誤認為傳說中的英雄「薛古滿托」，被敵對的封印軍拘禁了三日。少女「亞夜」信以為真，趕來營救「英雄」，改變世界命運的旅程就由二人的邂逅開始。

月印



每個人一出生可經過某種儀式獲得月亮的力量，力量可以是治癒、攻擊各式各樣。獲得力量的人會在身上出現月印，而力量的強弱則決定於出生時的月盈月缺。

封印軍

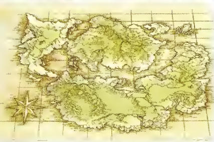
醉心於闇公子的魅力，而且對現存體制不滿的集團。闇公子能自由操縱月之力，封印軍的潛力因此得以引發出來，力量也比一般士兵要來得強大。封印軍的成員不單止有人類，連魔物、巨人族都有。



所謂的封印軍就如反叛軍團一樣

世界

受到月亮恩惠的一般人呼作「哥姆尼路」，力量較強的屬於上位種族，稱呼為「夏爾尼路」。各國都依靠夏爾尼路來守護秩序，帶來繁榮。



封印騎士

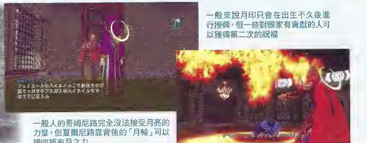
在各地把月亮綑綁的鎖都是由封印軍的精銳部隊守護，他們被稱為「封印騎士」。



封印騎士尼士達，蒼之鎖的守護者，善用長劍和盾作出攻守一體招式

夏爾尼路

有如貴族一般的存在，因為擁有遠勝於一般人(哥姆尼路)的力量，通常會負起國家的營運職責或者扮演一國的象徵人物。因為這種高人一等的身份，往往以神的代理人主持月印的授予儀式。



一般來說月印只會在出生不久後進行授與，但一些對國家有貢獻的人可以獲得第二次的祝福

一般人的哥姆尼路完全沒法接受月亮的力量，但夏爾尼路靠背後的「月輪」可以接收所有月之力

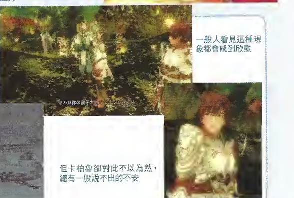
月之雨

從天而降的光之雨又稱作「月之雨」，除了情景美麗之外，淋浴在月之雨中有說對身體和月之印都會帶來好處。



受到月之雨影響，月之力會被牽引出來，而這種現象會以背上的光之翼的形式具現化

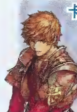
從天而降的光之雨又如流星雨一樣



一般人看見這種現象都會感到欣慰

但卡柏魯卻對此不以為然，總有一股說不出的不安

主要登場人物



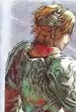
卡柏魯

本故事主角，外號是「吹橫笛的治癒卡柏魯」，性格溫馴不喜爭鬥。但因為和光之英雄薛古滿托長得一模一樣被封印軍監禁起來，之後和來營救自己的亞夜一起行動。雖沒使過劍卻能在戰鬥中靈活運用。



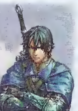
亞夜

解放軍的成員，和英雄薛古滿托一起旅行於各地。責任感強，有時會過份強迫自己去振作起來。在和卡柏魯的旅程中不知不覺被他內在的溫柔和堅強所吸引。



薛古滿托

唯一能夠把束縛著月亮的鎖破壞的男子。為了解放月亮不怕與封印軍為敵，眾人都尊稱他為光之英雄。和卡柏魯長得一模一樣，但充滿威嚴的姿態和魅力卻是主角所沒有。為了解放月亮，即使自己的存在和生命也視為道具般使用。



安得亞魯特

仰慕薛古滿托的解放軍其中一位成員，善使大劍，不過嫉妒薛古滿托對卡柏魯的信任和主角的關係不大好。



露卡

在「芒達那村」出生的天才雙子的其中一人，但真面目是喜歡惡作劇的小孩，經常和妹妹羅卡一起行動。

羅卡

天才雙子的另一人，雖然是小孩，但和哥哥一樣辛辣的發言經常令身邊的人感到困擾。



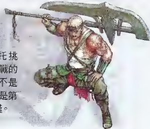
米露蒔

性感的大姊姊，希望用自己的治癒術幫助別人。思考方式異於常人，意想不到的言行常令人無法捉摸。對紅茶有莫名的執著，即使在旅行中也要帶著自己的專用茶杯和茶壺。



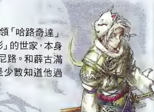
尤荐

大商人的繼承者，也是薛古滿托的舊相識，在好好先生的背後其實懷抱著極端的思考方式。背上總是帶著一個不知裝著什麼的大包包。



巴魯巴剛

以前曾向薛古滿托挑戰，戰敗後為了等待再挑戰的機會而一起行動。平時不是吃就是睡，但在戰鬥時會是第一個拿著大斧迎敵的硬漢。



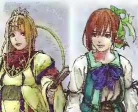
多馬

出身於統領「哈路奇達」的諜報機關「影」的世家，本身也是一個夏爾尼路。和薛古滿托自少相識，是少數知道他過去的人物之一。



小町

小町的家族每代都侍奉多馬一家，除了對多馬有絕對忠誠外還抱有一種戀愛感情。平時可以把交待的事情好好辦妥，但一和多馬扯上關係就會失敗連連。



古雪達夫

亞夜從小飼養的熊，在世界中是非常罕有的品種。本來是不會和人類交好的猛獸，和亞夜卻很要好，但和其他人就不太親近。特別對卡柏魯因為嫉妒的關係甚至會咬他。

昴

治理哈路奇達一國的女王，憂心於世界各國的情勢。從以前就認識薛古滿托，對待卡柏魯也如母親一般。

費娜

和弟弟一起在「索普羅村」居住，一次事件中卡柏魯拯救了弟弟自此對他產生愛慕之情。雖然不懂戰鬥但在心理層面上一直支持卡柏魯。對和卡柏魯一起行動的亞夜存有嫉妒，有時甚至會和她爭奪卡柏魯。



利姆

和姊姊費娜一同居住在索普羅村，在營地走失散時得到卡柏魯幫助。雖然有點怕生，但熟稔後會和他人變得很要好。為了姊姊的戀愛一直在背後打氣。

尼奧利

封印軍的領導人閣公子，也是把月亮束縛在地上的首謀者。為了收集月之力而創造了封印軍，希望以這力量成為神一樣的存在。

沙蘭蒂

封印軍的幹部，心醉於尼奧利並希望留在他身邊。和有虐待狂傾向的性格相反，對尼奧利的愛意只會藏在心底中。

流暢的戰鬥 細緻的劇情

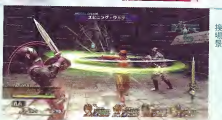
遊戲的戰鬥會在移動畫面中發生，不需另外進入別的場景，這種作法不單止令過程流暢，也讓玩家的臨場感大增。而且實際戰鬥也以3D動作方式進行，遊戲性和剛推出的《TOV》不惶多讓。

主線故事如何耐人尋味自是不在話下，成員之間的小插曲也是交待人物情感性格特徵的重點所在。以往的做法只管把大派頭的CG動畫播出來就以為能感動玩家，但沒有細心經營的劇情有如空洞的特技表演，無法觸動玩家心靈。



Event不只是純粹看劇情，也能夠提升同伴之間的好感度，這對同伴們在戰鬥中的反應有相當大的影響

稱為Private Event的小劇情是交待人物之間故事的插曲，在這裡可以讓玩家多角度認識每個人物



由遇怪到進入戰鬥都無需轉換場景



戰鬥時以全動作操縱，加倍遊戲樂趣

XB360 / PS3

FIFA09

EA / SPT | 2008年10月14日(美版) | 1-2人/網上對戰20人 | 59.99美元(約450港元)

足球

對應機能：網上對戰

獨佔西甲 球探更新 FIFA09 大灑銀彈政策

最大敵人《WINNING ELEVEN 09》選擇了在德國萊比錫的遊戲展GAME CONVENTION中首度公開遊戲試玩。EA當然也不感怠慢，在GC除了提供試玩，公開宣傳片段外，還公開了幾個讓人讚嘆不已的消息。EA將會在全球派出球探觀察各地聯賽以更新《FIFA09》的球員資料，而且更聲稱取得了西甲的獨家授權！除了《FIFA09》的強勁內容外，相信更叫人佩服的是EA一擲千金的財氣。千金打造的《FIFA09》將會在10月14日推出各個主機的版本，一如以往，這次的介紹還是集中於PS3和XBOX360的這兩個比較注目的次世代版本。

編輯小感想

《FIFA》真的可以獨佔西甲嗎？這個消息的威力可非同小可…新公佈的遊戲片段方面，可以說是和預期中一樣的好，畫面漂亮，球員動作真實自然，加上BE A PRO 模式的10對10，看來真是比《WE09》稍稍佔優，不過足球遊戲都是要玩過才知真章的，期待10月兩者的正面交鋒。



在GC公佈的預告片段，朗尼的近鏡特寫，球員面相仍然是FIFA比較弱的地方

最新遊戲片段報告

《FIFA》早於GC開幕前公布了幾段遊玩片段，從這些片段我們可以看到遊戲比起《FIFA08》和《UEFA08》的改良點。遊戲畫面一如過往漂亮，球員的衣服和肌肉表現的質感在同類遊戲中是無法比擬的，球場草地的質感比往年好像也有所改善。像真自然的球員動作以及皮球動態也是令人讚歎的部份。目前來說還沒有發現太多的新動作，但球員間的碰撞變化比以前多了，我們可以看到具實力的球員，如C朗拿度，能夠在盤球中對抗防守球員的碰撞，也可以看到遭到不同程度的碰撞後的反應，受到一般攔截則只是輕輕跌倒，但在全力奔跑時被絆倒會向前飛個兩三身位。此外，《FIFA09》和以往最大的分別是節奏比以前快了不少，《FIFA08》的確是因為太顧及真實比賽節奏而顯得速度略慢，這也算是遊戲群吸收了玩家意見後作出的改善吧？



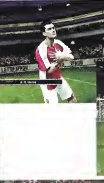
遊戲的實際試玩片段，和以往一樣高水準呢～



林柏特被黃牌警告的畫面，球証手部肌肉很有質感



波歷克用十分輕巧的動作完成最後一腳，預期會有更多新動作追加



剛轉會到阿仙奴的蘭斯利，《UEFA08》新增的自由操作慶祝動作會否得以保留

朗尼凌空抽射，留意施治的頭罩造型

超強網上支援 球員能力數據每週更新

這一次《FIFA09》可說是不惜工本，誓要登上足球遊戲一哥之位。EA在GC中表示遊戲會像《NBA LIVE》一樣加入名為「the adidas Live Season」的收費網上更新功能，球員的數據能力會每週更新。EA是如何判斷球員的能力每週升降呢？《FIFA09》製作人大衛路達(David Rutter)指出EA會派出專業的球探到各大聯賽親身考察，每星期報告球員的表現，遊戲製作群會根據這些報告來修改球員能力。這個服務會對應英超、西甲、法甲、德甲、意甲、墨西哥超聯六個聯賽，適用於PS3、XBOX360及電腦版三個版本。Live Season更新服務會有一年免費的試用，玩家可以指定一個聯賽免費更新，之後試用期滿或是想開啟其他聯賽更新的話便要付費。EA還未公佈收費事宜。不過網上對戰時若果對手有使用到Live Season時，這些資料會自動免費下載。想不到連遊戲也要出動球探，EA這次認真是志在必得呢！



C朗拿度射罰球的招牌擘腿姿勢，專屬的個人動作會否大增？

西甲EA獨家

球隊、球員的官方授權陣容在《FIFA》系列入面一向也相當豪華，偏門至墨西哥、美國的聯賽，乃至較低組別的英冠、英甲等也一應齊備。今集授權數目不單照慣例般龐大，而且EA還在GC宣告將會取得極受歡迎的西甲獨家授權。獨家的詳情EA還沒有公佈，是否代表其他足球遊戲中的西甲將不能以實名和真實球衣登場呢？若果是真的話相信會對競爭對手《WINNING ELEVEN》系列造成致命性的打擊。



西甲真的是《FIFA》獨家嗎？對對手來說可是毀滅性的武器來的哦！

試玩版9月11號登場

各位看過了這麼多有關《FIFA 09》的新情報，相信都急不及待想立刻拿起手掣親身體驗遊戲吧？遊戲的試玩版將會在9月11日正式登陸PLAYSTATION NETWORK和XBOX LIVE，不過相信屆時要以歐洲或美國的帳號登入才能夠下載體驗版，各位可要密切留意了。



新要素再閱覽

《FIFA09》的新要素在早前已經為大家報導過了，適逢這次《FIFA09》和《WE09》同時在GC上發功，我們就再一次總結FIFA09的新要素，讓大家更為了解兩大足球遊戲巨頭今年的新改進吧！

全新打造的遊玩感覺

單是比賽部份，EA承諾新作會有250個新的加良點，包括了全身的動畫技術，令到球員可以作出更多第一時間射球和傳球，盤球也會更快速更易控制。此外，球員的動作物理計算也重新修訂，球員碰撞的表現變得更為直實，更為多變化。



▲ 球員的身體碰撞將會是今集的改良焦點

列貝利的假身，期待會有更多令人興奮的新動作 ▶

有如SLG般豐富的自訂戰術

戰術亦是《FIFA09》的強化重點，遊戲設有11個基本陣式、140個攻擊戰術、40個防守戰術，只要在賽前設定好快捷鍵後，玩者就能夠隨時在遊戲中切換使用的戰術。遊戲也容許玩者以領隊的身份帶領電腦控制的隊友比賽，有如《育成足球》一般。你也可以儲存戰術設定，和其他玩家朋友在網上分享。



◀ 以領隊身份帶隊出賽時可以選擇比較另類的角度欣賞球賽

單人版BE A PRO模式耐玩性大增



西班牙國家打比，皇馬大戰巴塞，若果真是獨家的話便只有在FIFA能看到了

讓玩者只控制一個球員的Be A Pro模式在上年登場後隨即大受歡迎，本來Be A Pro模式的最大賣點是讓玩家網上組隊比賽，在《FIFA09》中，EA想發揮單人遊玩的耐玩性，特意加入了一個名為「Be A Pro: Seasons」的單人模式。比賽部份和Be A Pro一樣只可以控制一個球員，但就可以以球隊隊員身份連玩4個球季，當然亦可以育成球員和轉會，目標是成為傳奇球星。

10對10 足球遊戲史上最強大亂鬥

上一集Be A Pro模式最多可以進行7對7的激鬥，今集更進一步，可以容許玩家10對10，除了守門員外，甚麼位置也可以出任。和隊友一人控制一個球員，各守崗位，合作無間才可獲得勝利。可以說是《FIFA09》最矚目的新要素。此外，Be A Pro 模式亦會在PSP和Wii版上登場。



杜奧巴轟刀拗腰左腳輕擺，單刀波的處理方法會比前作更為豐富

自訂手掣操作方法

EA表示《FIFA09》可以讓玩家自由設定操作方法，這個消息在其他足球遊戲可能不是甚麼大消息，不過《FIFA08》因為只可以用ANALOG控桿移動，十字掣只能用來轉換戰術，而令到不少人感到頭痛，雖說能夠自由設定操作，但到底《FIFA09》能否改為用十字掣移動呢？相信是不少用不慣ANALOG控桿的玩家所關心的重點。



賓斯馬這些新秀在LIVE SEASONS的能力更新應該會有比較大的上落

WINNING ELEVEN 2009 (PES 2009)

PS3 PSP XB360 PS2			
KONAMI	遊玩人數未定	1人	價格未定
SPT	足球		
	對應機能：網上對戰		

TEXT：豬頭　ART：未名

WINNING 09實GAME現身

PES 2009 PRO EVOLUTION SOCCER™

上年的WINNING水準遠失大眾所望是公認的事實，今年《WINNING ELEVEN 09》(以下簡稱《WE09》)被世界各地的傳媒形容為敗者復仇戰，若果這次再次失利的話恐怕會影響到WINNING的皇者之位，身負重任的《WE09》到底會如何迎戰最強勁敵人《FIFA09》呢？遊戲在德國舉行的遊戲展GAME CONVENTION(GC)中終於首次現身提供試玩，而《FIFA09》同場亦有新消息公佈，次世代足球遊戲大戰烽煙再起，在10月雙方正式交鋒前我們先來看看這次GC前哨戰吧！

編輯小感想

手動操作、十字掣新操作、網上對戰增加至4人、LEGENDS模式等等，似乎《WINNING09》的改良點也不少，但只看試玩片段的話這些新要素卻一概不見，到底是甚麼回事？

揭開次世代足球遊戲大戰前哨戰

遊玩片段放送

遊戲首度放出試玩片段，相信大家都十分關注《WE09》的畫面表現。上一集的畫面質素備受評擊，球員動作亦和PS2時代相差無幾，有負首款次世代WINNING之名。到底這次《WE09》的改進程度能否令人滿意呢？以下是筆者看過試玩片段後的初步感想。

1.動作模組大致相同 光源效果有改善

第一個感覺是光源效果比以往改善了不少，畫面整體比以前光亮，光暗對比也更明顯。不過其餘方面的進步則並不明顯。雖說球員的模型是全新製作的，但和往年的分別不算大，球衣的質感仍然不夠像真。動作方面也許是試玩片段時間較短，暫時看不到特別的新動作，舊動作和之前變動不大。當中尤以多年不改的跑姿最為明顯，在PS2時代還可以接受，現在看起來WE球員的跑姿實在是太呆板了…

雖然東尼的表現很趣怪，但整體而言球員模組還不算太突出，尤其是球衣的質感比較差

試玩片段的截圖，光源效果明顯比以前進步了

2.盤扭靈活度銳減 整體節奏減慢

遊戲整體的節奏慢了很多，具體來說傳球的速度減慢和轉身等大動作盤球的靈活度銳減是兩個最大的原因。這也許是因應《WE08》的「屈速」情況太過嚴重而作的調整。對玩家來說這無疑是一件好事，但卻不是新鮮事，WE系列多年來總是不停地調節節奏快慢，很多時也是一集快、一集慢，快又被人批評「屈機」，慢又被批評不夠爽，相信大家都見怪不怪了。

外國玩家親評

筆者畢竟只是從公開了的試玩片段中去評價，觀感當然和曾經親身遊玩的外國記者不同。以下是外國記者的第一手遊玩測評。

防守球員動作大幅強化

就筆者觀察所得，球員的控、傳、射動作都暫不見太大的變更，不過外國記者指出防守球員的攔截動作有明顯的改進，這點大家不妨期待一下，可能會令防守的技術有耳目一新的改變。除此以外，《WE08》中被批評的龍門輕出問題亦在今集中得到改善，整體來說龍門的AI提升了不少。似乎今集在防守方面的變動比進攻大呢！

防守動作會在今集中有明顯改進，X攔截會因應按掣時間的長短而決定攔截強度

注目新要素！全手動操作

外國記者亦確定了手動操作(Manual Control)這個目前在操作上唯一得到明確肯定的新要素。以往玩家只能在防守時候轉換控制球員，這個新要素卻破天荒地容許玩家在進攻時轉換控制的球員！進攻時只控制持球的球員是足球遊戲的鐵則，這個新要素聽上去好像匪夷所思。就目前所知，手動操作的應用包括了控制球員傳球後的無球走位，但操作沒球在腳的球員時持球者會怎麼辦？真是個充滿謎團和可塑性的新系統呢！

走位的球員正舉手示意，電腦AI的改進以及手動操作的引入，令集相當強調進攻的無球走位

WE之父 高塚新吾專訪

除了遊戲試玩外，「WINNING之父」高塚新吾亦親身來到GC的會場，接受外國傳媒的採訪。在訪問中，高塚也透露了不少《WE09》的新情報，例如確定了一般網上對戰模式的遊玩人數為4人，那表示玩家可以上網2打2了！以下是訪問的詳細內容。

電腦走位更積極

問：終於來到新一集了，坦白說，我們期待今年會有很多的改進…

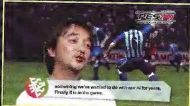
答：我們每年都會努力加入改良點，今年也沒有例外。改進項目的數目並不重要，這是看你怎樣處理那些改動。我相信一個重要的改動能打敗一百個沒人留意的小改動，我們把時間都用在大改動上。

問：AI如何？有沒有明顯的改進？

答：你不能錯過這次球員們的無球走位，在以往，《WE》玩家要驅動球員進攻時積極作無球走位只有靠PASS & GO(註：即是大家都熟悉的撞牆起手L1+X)。而在《WE09》中，AI會自動積極地走位，這為玩家帶來一種全新的遊玩體驗。

問：可以告訴我們多一點嗎？

答：一直以來我們都想做到AI操作的球員能夠在走到空位後舉手向玩者示意來要求傳球，我們終於在今集中做到這點。電腦能夠窺視到球場上的空位，然後控制你的球員走到有利的位置。



差不多集集也說電腦AI的走位聰明了的，希望這次的改進不只是舉手這麼簡單吧！這個男人就是高塚先生了

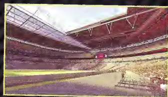
十字掣操作成主流

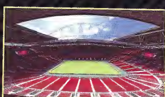
問：一定會有新的假身和動作，當中有沒有一些是特別注目的新動作？

答：以往右控桿在操作上相當重要，不過我們希望在做假身、盤球或傳球時的感覺更為自然，所以我們把這些操作都交由十字掣負責，這樣會更便於使用手動短傳。《WE09》加進了很多新動作，包括助你扭過防守球員的新動作。

問：那麼關於球場的事呢？

答：我一直希望能改良遊戲中出現的球場，今年亦做到了。你應該仔細地留意它們，你會覺得它們比以前更像一個真實的建築物，而且有更強烈的空間感。





球場的設計在今集大幅改善，感覺上壯觀了不少

一般網上對戰最多4人參戰

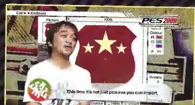
問：你怎樣改善遊戲的網上部份？

答：我們在上年收到了大量有關遊戲網上部份的回應，所以我花了很大的努力在這部份之上。這次最多可以同時有4名玩家進行同場網上對戰，比以前有趣多了。

EDIT模式可以加入音樂檔

問：遊玩以外有沒有任何有趣的要素

答：這太多了！我們強化了EDIT模式，這值得我在這裏講解一下。這次你不只可以把圖像加到遊戲入面，在XBOX360和PS3版本中還可以把音樂檔案放進遊戲中，我肯定玩家會為此而感興趣。



這次EDIT MODE重新引入自行繪畫圖案的功能，各位美術奇材可以自行修改隊旗和球衣

「傳奇模式」正面硬撼FIFA09

問：這模式有沒有為遊戲帶來甚麼新玩意？

答：可以說是有趣的全新體驗吧！

問：一種有趣的新嘗試？可以說明一下嗎？

答：我們引入了曾在07年的J-LEAGUE版WE中登場的FANTASISTA模式。這個模式很受歡迎，我們在《WE09》中把它加強成為「BECOME A LEGEND」模式和「LEGENDS」模式。傳統的WE系列是控制全隊球員，但在「BECOME A LEGEND」模式你只能控制一名球員。這令你更確切地感受到一名球員在球場上的感覺。在這個模式中，開始時你是一個年青球員，你的能力會隨比賽經驗成長。然後你可以把育成的球員帶到「LEGENDS」模式中和其他玩家網上作賽，你不能控制所有球員，你要依靠其他玩家隊友和電腦控制的球員，像一隊球隊作賽才能取勝。



首度公開的LEGENDS模式遊玩畫面，右下角的應該是玩家的即時評分，左面的1-4數字是代表遊戲玩家代號？這個模式的對戰人數上限也是4人？

感性總結

問：我們一直在談及次世代版本，這款新格調的WE在其他主機版本會是怎樣的？

答：《WE09》也會推出PSP、PS2、Wii版，我們努力嘗試為每個版本的玩家提供一些獨特的元素。

問：《WE》的目標是甚麼呢？想藉著遊戲達到甚麼目的？

答：《WE》是一款足球遊戲，但我們希望玩家遊玩的體驗和參予真實的足球比賽是同樣的，這是一直以來《WE》所追求的。

問：我們有很多足球遊戲，但很多玩家都選擇《WE》，你怎麼看？

答：我認為有支持者是很美妙的事，有一部份是因為支持者能夠給我們有建設性的回應。或者《WE》可以吸引支持者的原因是因為遊戲能令他們在10分鐘的比賽時間內享受到真實足球的樂趣。我們對有關足球的所有細節都很留心，好像皮球動能的轉變或是一場比賽內你能夠射到多少次門，這使得《WE》有一種獨有的真實足球感覺。

問：足球員表示遊戲的節奏速度很不錯。

答：是的，節奏和動能，這是我們心目中希望《WE》能做到的節奏。

問：當中有沒有秘密要訣？

答：時間和細心，我們製作《WE》已有十年以上。

問：有沒有甚麼想和世界各地的《WE》玩家說呢？

答：知道有這麼多不同背景的人都享受遊玩我們的遊戲，我對此感到相當榮幸。由的職業球員到足球愛好者，乃至小朋友，我很高興自己的遊戲能把他們團結在一起，這給予我繼續努力的動力。

隱憂！球隊授權狀況令人擔憂

KONAMI還未公佈遊戲的球會授權情況，早前的傳聞是指在英超方面取得了曼聯、利物浦兩家球會的授權，其他都繼續假名上陣，其他聯賽法、荷、意、西則繼續不變。不過最近EA那邊好像傳出變數…目前一切還未確定。據報導《WE09》取得了一項歐洲重要賽事的授權，指的很可能是「歐聯」歐洲聯賽冠軍盃，但賽事授權最多的吸引力遠遠不及球會。相信大家都不希望看到更多的假球衣吧？


目前公佈的圖片、影像不是國家隊就是原創球隊，最令人擔心的球會授權仍然是未知之數。

TEXT : Asfwl　ART : 星野阿貓

XB360	Star Wars : The Force Unleashed		
LucasArts	2008年9月16日	1人	59.99美元(約420港元)
ACT			冒險戰鬥
	對應機能：未定		

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

原力解放

願黑暗之力與你同在

早於2003年開始構思，於一年前的E3中公佈的《Star Wars : The Force Unleashed》是一個綜合產品系列，包含了遊戲，小說和漫畫等的不同商品。而遊戲部份由LucasArts開發，並將會於6個不同平台，包括了PS3，XBOX360，Wii，PS2，PSP和DS上推出六款相同故事但系統稍有不同的版本。近日終於能在PS3和XBOX Live上下載到試玩版本，各位可以趁這機會先睹為快。而當中以XBOX360版本最先推出，所以便先讓我們以XBOX360的版為例簡單介紹一下這遊戲吧。

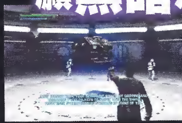




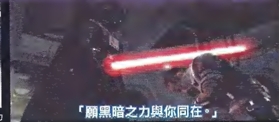
故事設定在星戰第三章和第四章之間

殺星者的故事

故事設定在星球大戰第三章《西斯的復仇》和第四章《曙光乍現》(也就是最早期的星球大戰)之間，主角是號稱Starkiller的黑武士秘密徒弟Galen Marek。故事講述他被白卜庭命令清理絕地的殘黨，當中提及到第三章過後絕地的人們的去向和黑武士的掘起。在遊戲的體驗版開始時Starkiller會得到黑武士祝福，並被命令前往完成最後的試練。在體驗版中一開始我們已可以很快便進入戰鬥模式，並以邊打邊學體驗遊戲的各種操縱。

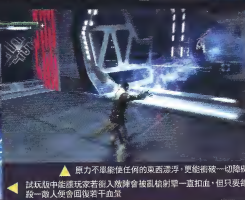


試玩版中設有簡單的教學模式讓玩家學習如何使用原力



編評 小威：四年製作的超級大作，相信不只是筆者很多星戰的愛好者也等待了這遊戲十分久了。在初玩試玩版後，感覺在玩遊戲和在看戲一樣，簡直是等於把星戰搬到遊戲機上去。期待遊戲的正式推出。





▲ 原力不單能使任何的東西漂浮，更能衝破一切障礙

◀ 試玩版中能讓玩家若衝入敵陣會被亂槍射擊一直扣血，但只要每殺一敵人便會回復若干血量

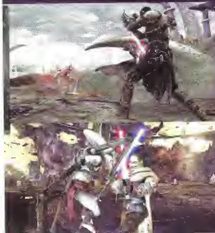
遊戲的操作十分簡單，玩家除了可以自由移動和轉動攝影機外，還能使用二段跳躍和各種斬擊技巧。目標會根據玩家面對的方向自動鎖定，玩家在此時作出攻擊時便會自動向目標方向移動。另外玩家可以操縱Starkiller的特技，「原力」，把物件和敵人浮起並拋到空中或撞向目標去。當玩家殺掉一定敵人後更會升級，學習到更多的攻擊技能，例如原力電擊等等。

有如電腦的迫真演出

在遊玩體驗版中給筆者第一感覺是，玩這遊戲有如在看電影一樣。不論是當攻擊敵人，控制物品往別的地方拋擲過去，在遊戲中的攝影機轉動和光影效果下讓玩家有如置身電影院般。這是因為遊戲的引擎不單採用了LucasArts自行開發的Ronin引擎外，還在各個遊戲的不同部份採用了如Havok，DMM (Digital Molecular Matter)等的專門開發寫實遊戲的引擎。還有這遊戲由LucasArts首次與光影魔幻工業特效公司(電影光魔，Industrial Light & Magic)合作製作，使遊戲做出的光影效果是和拍攝電影時用到的光影相同，所以才能使遊戲如此迫真。除此外，音樂製作更會以第三集和第四集的連接點為基礎，創作出各種相關的音樂。所以玩家會很容易在遊戲中感覺到兩套電影的影子，使有看過兩套作品的玩家增添一份親切感。



遊戲的畫面效果演出相當迫真，在使用原力時候的迫力還真可以比美電影



帝國的未來掌握在你的手中

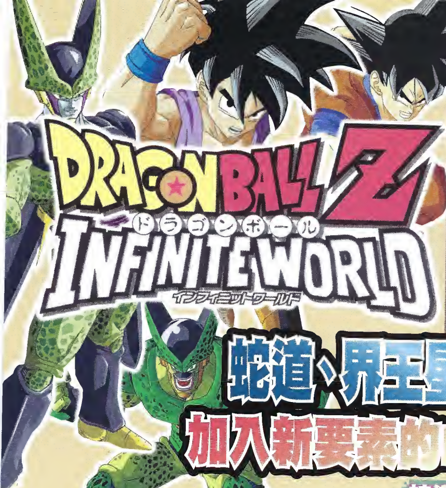
在遊戲中玩家將會全程扮演著Starkiller穿梭不同的地方執行不同的任務，雖然在遊戲初時Starkiller都會一直聽從黑武士的指揮，可是遊戲並不一定會朝著正式歷史發展，且沒多久Starkiller便會青出於藍比黑武士變的還要強。遊戲的結局取決於玩家在遊戲時的選擇和行動。除此外遊戲將會描寫了黑武士和白卜庭之間的摩擦，和交代有關反帝國同盟的出現原因和理由。而根據早前製作者的訪問中，可以得知路克·天行者的妹妹莉亞公主將會成為遊戲中的重要人物。



遊戲的戰鬥當然是使用實時進行，玩家得邊閃避敵人攻擊邊作出反擊

PS2

Dragon Ball Z Infinite World			
NBGI	未定	1-2人	價格未定
ACT		動漫改篇	
對應機能：無			



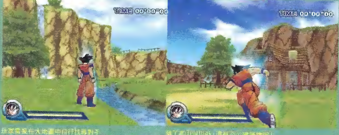
要數當今改篇動漫遊戲最多的系列，《龍珠》這套作品真是當之無愧。從紅白機時代開始到今時今日，繼早前於PS3及XBOX360上推出《DRAGONBALL Z BURSTLIMIT》、以及公佈了的NDS版《龍珠DS》後，又有新作推出了！今次的作品就是於PS2上推出的《Dragon Ball Z Infinite World》，這套作品是由製作多套《龍珠》遊戲的DIMPS製作，這間公司亦是製作早前於XBOX360及PS3推出的《Dragon Ball Z: Burst Limit》，質素方面當然有保證。遊戲中最特別的地方，就是除了一般的戰鬥外，還追加了不少新玩法。大家可能會問，既然有這麼多新元素，為什麼不在PS3或XBOX360這些性能較好的主機上推出呢？大概也和上次XB360版的「值崩」事件有點關係吧！

蛇道、界王星登場！？加入新要素的PS2版《龍珠》！

TEXT：游雲　ART：尋歡

要自行找尋對手！？

雖然是以全新的面貌來到大家眼前，但由於《龍珠》的遊戲實在推出得太多，所以不論在操作、系統等各方面都已經變成了公式化，就算是今集亦給人很多以往的同類作品的影子，於遊戲中是會把移動、戰鬥及迷你遊戲分開，玩家在進入遊戲後，可於地圖上找尋對手或進行迷你遊戲，而這個方式亦與早前的《Dragon Ball Z Infinite World》系列相似，而在玩家完成這些戰鬥劇情或是迷你遊戲後，便會回到大地圖內，繼而再尋找不同的對手進行挑戰。



玩家需要在大地圖中自行找尋對手

一般《龍珠》風格的戰鬥？

既然遊戲分成戰鬥及迷你遊戲兩個部份，那麼便先跟大家談一下戰鬥方面，遊戲中的戰鬥亦是和以往的《龍珠》系列相似，玩家除了可使用拳腳等武技外，當上方黃色的能量計儲滿後，便可因應情況而發動攻擊或是進行變身，好像界王拳、超級撒亞人等亦會在遊戲中登場，值得一提的是，遊戲中將會有不少新角色追加，據消息指，好像地獄17號、生化人博羅迪亦會在遊戲中登場，定能讓玩家於當中體經到那些劇場版的戰鬥呢！



全身被藍色火焰包圍的狀態，究竟是什麼絕技呢？

《龍珠GT》中登場的地獄17號亦會在遊戲中登場

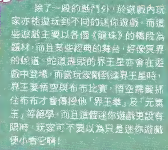
蛇道、界王星登場！

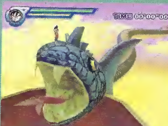
除了一般的戰鬥外，於遊戲內玩家亦能遊玩到不同的迷你遊戲，而這些遊戲主要以各個《龍珠》的橋段為題材，而且某些經典的舞台，好像冥界的蛇道、蛇道盡頭的界王星亦會在遊戲中登場，而當玩家剛到達界王星時，界王要悟空與布布比賽，悟空需要抓住布布才會傳授他「界王拳」及「元氣玉」等絕學，而且這個迷你遊戲更設有限時，玩家可不要以為只是迷你遊戲便小看它啊！





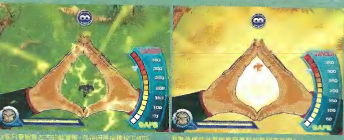
玩家是否要把布布抓住才能習得界王拳？





氣功炮的迷你遊戲！？

雖然公佈的資料不多，但在公佈的遊戲畫面中，可以看到天津飯正在使用「新・氣功炮」來攻擊斯路，而且這個亦是迷你遊戲，玩家需要小心觀察左方的能量棒，當指標到達紅色的位置時便按下即可，亦是由於這些畫面，所以遊戲故事背景相信是由「撒亞人篇」開始直到「斯路篇」，至於「布歐篇」是否登場還是未知之數，相信要留待日後的報導才有分曉！



玩家只要留意左方的能量棒，然後因應指標按下即可

發動後便能欣賞極像原著般的戰鬥畫面呢！

編輯小感想：又一款改篇《龍珠》作品，遊戲中加入了不少新元素，相信就算是在PS2上推出亦會有不少朋友支持吧！

TEXT：Ikari　ART：未名

PS3	GTI CLUB+		
KONAMI	2008年11月	遊玩人數未定	價格未定
RAC	典型賽車		
	對應機能：未定		

GTI CLUB+

再次展開刺激的賽車之旅

編輯小感想：街機時代的名作原汁原味地移植到PS3，相信有不少玩家都會對本作十分期待呢！

《GTI CLUB》這個名稱各位有沒有印象，雖然這個並不是十分多產的遊戲系列，不過這款由KONAMI所開發的賽車遊戲當年於街機上可是十分受歡迎的。本作於當時有著大量著名的MINI COOPER實名賽車、非常自由的賽道和十分接近真實的操作而大受歡迎。如今已相隔12年，本作將會再次於PS3上面以《GTI CLUB +》的名稱復活，到底本作有多大的改變呢？

1996年的《GTI CLUB》……

《GTI CLUB》最初於1996年時於街機推出，當時遊戲憑著漂亮的畫面，多達4部實名賽車、可以自由地於城市中尋找隱藏的捷徑還有就是加入了HANDBARKE這個於當時的賽車遊戲中可說是十分獨特的系統。因為以上的一眾優點使得遊戲非常受歡迎，有不少玩家都沉醉於遊戲中尋找捷徑、對戰等等。如今遊戲再次於PS3上面推出，基本上遊戲的改動不大，以往的特點都被保留了下來，相信各位玩家於遊戲進行時都會感到不少的親切感吧！

此為1996年的《GTI CLUB》畫面，從其漂亮的畫面各位可以感受到製作小組的用心之處

考驗玩家技術的賽道

於以前的遊戲中玩家可以選擇的賽道有限，不過由於賽道有非常大的特色，再加上於很多地方都會有秘密的捷徑，單是尋找這些捷徑和攻略高難度的賽道位置都可以讓玩家樂上一陣子。來到最新的一集，這些特別的賽道特色依然存在，玩家同樣可以於賽道上找到不同的捷徑，另外賽道的難度亦十分有挑戰性，例如非常急的彎和斜度十分大的斜波等等，這些全部都對玩家的技術和觀察能力有十分高的要求。

留意一下右邊的車子，它正在駛入捷徑當中呢！





留意畫面上的地圖，除了基本的路徑外本作中其實還存在不少看不見的捷徑



異常傾斜的斜坡、非常急的彎都是十分考驗玩家技術的呢

更多的名車可供使用

本作一直以來的特色就是可以使用以MINI COOPER和Renault 5 Turbo為首的四部實名跑車。而來到今集後，可以使用的車款增加了不少，例如GOLF GTI、R3 NAULT等等。和之前的作品相同，遊戲中所有跑車上全部都會有遊戲專用的拉花，這是本作和其他賽車遊戲非常大的分別，相信亦有不少玩家會因為這個設定而對遊戲留下深刻的印象吧！



於遊戲中登場的跑車全部都是排氣量比較小的SPORT CAR，這和一般賽車遊戲動不動就用上大馬力的名車相比又別有一番特色





對應PLAYSTATION EYE

本作會於PS3上推出，因此會對應PS3的配件當然是十分理所當然的事情吧！除了最基本的PS3專用軟盤之外，根據廠方透露的資料我們還知道本作會對應PS3上的PLAYSTATION EYE，可惜廠方並沒有透露遊戲會如何對應PLAYSTATION EYE。根據PLAYSTATION EYE的機能來預測，相信這和其視像功能還有MIC功能有關聯，說不定玩家可以於對戰時在對方的車上面見到其他玩家的樣子，甚至直接和對方通話。由於暫時支援PLAYSTATION EYE的遊戲不多，因此本作的對應功能應該會成為不少玩家的談論話題呢！









到底本作會如何對應PLAYSTATION EYE呢？這實是十分值得期待呢！



PS3 / XB360	Alpha Protocol		
SEGA	2009年春	1人	價格未定
ACT		動作	
對應機能：無			

TEXT：Ikari　ART：尋歡

SEGA於遊戲界到今天仍然有著舉足輕重的地位，主要是因為她曾經推出過不少非常吸引的遊戲，先不算那一堆續集作品，每過一段時間SEGA就會推出一些擁有十分創新意念的遊戲。有人會說SEGA經常都走在最前帶領潮流，甚至還有人說SEGA可能走得太前.....無論如何，只要你玩過覺得好玩的話就足夠了，始終享受遊戲的就是玩家自己嘛！

WORLD EXCLUSIVE

ALPHA PROTOCOL

A Modern-Day Espionage Thriller That Will Change The Way You Think About Role-Playing Games

SEGA破天荒動作RPG始動 Alpha行動 開始！

編輯小感想

既然本作是由SEGA出品，期望會可以帶給玩家多一點新鮮感，筆者不禁有點期待它的推出了。

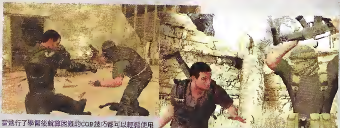
創新的ARPG式遊戲

本作是一款ARPG動作角色扮演遊戲，雖然有不少遊戲都是以ARPG的形式推出，不過它們和動作遊戲的分別卻越來越少，SEGA於宣佈時則表明本作會完美地把動作和RPG的育成要素巧妙地混合起來。首先，一般RPG遊戲都會設有等級系統，玩家可以透過不斷的戰鬥來增加角色的實力，不過本作不會有這個等級的系統，取而代之的就是玩家可以透過不斷的戰鬥，又或者參加指定的任務來習得不同的作戰技巧。於遊戲中有著非常多的任務可以供玩家參與，當中有不少更要滿足特定的條件才可以參加，而這些條件有不少都和玩家和其他角色的友好度有關係。於正式進入遊戲之前會有少量的AVG模式，於這個模式中玩家可以和其他NPC進行交流，根據玩家選擇的不同回答主角和其他NPC角色的友好度都會有所改變，當到達了一定的數值時便可以參加特別的任務。值得注意的是友好度並不是越高越好的，有時候友好度偏低的話反而有幾會參加一些困難的任務（被NPC陷害了嗎？），所以玩家於進行遊戲時要多多留意其他角色的性格，並據此來好好控制主角和它們之間的感情。順帶一提，如果主角和某女角的好感度變得非常高時更有機會和她發展成男女朋友的關係呢！



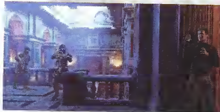
本作中的主角可以使用的技能主要是透過玩家進行遊戲時習得

要純熟使用強勁的槍械時，玩家必須先習得使用該武器的技巧



當進行了學習後就算困難的CQB技巧都可以輕鬆使用

主角是一名被背叛了的間諜



到底主角為何會被追殺呢？

正如圖片所示般，本作是一般以現代為主要舞台遊戲，本作不會有劍與魔法又或者未來人的超能力。主角只是一名十分普通的特工，不過他卻因為某些原因而被政府追殺。一方面要逃避政府的加害，另一方面則要努力地找出自己被追捕的原因，主角只可以轉戰多個地方找出有關係的線索。於尋找自己被通緝的原因時玩根據玩家作出不同的行動甚至可以改變到結局時主角的遭遇。



這個場景十分奇怪，會是有線索在這兒嗎？



這人會是主角的幫手，還是追捕他的敵人？

為了回復清白，主角要到很多地方尋找線索

背景是…香港嗎？

遊戲中主角要到很多地方中進行冒險——又或者說是「調查」比較合適，而於已公開的圖片中最令人在意的就是這些了。於這些圖片中我們可以清楚見到背景中以中文寫成的招牌，還有就是一名貌似香港警察的人物，這兒會是香港來嗎？



於背景中的招牌可以清楚見到不少香港特色

從這個角色身上的斗篷上的「警察」二字，我們有理由相信這就是香港的警察，不過他和我們認識的警察叔叔硬是有一點不同……

Wii	MAD WORLD		
PLATINUM GAMES	2009年預定	1人	價格未定
ACT	血腥暴力		
	對應機能：未定		

TEXT：封真　ART：K'ay

Wii上鮮有的血腥 全面投入瘋狂世界

編輯小威 本作的畫面與SIN CITY有相當多共通點，不過作為一款遊戲要玩家長時間觀看這種畫面可能未必討好，且看廠方會怎樣作出平衡。

有留意開本刊報導的讀者相信都會知道《MAD WORLD》這款暴力遊戲的存在吧？由於本作採用相當獨特的畫面表現手法，場景以至所有人物均以黑白表示，唯獨雙方角色噴灑出來的鮮血為紅色，帶出相當強烈的視覺刺激，於早前的GC08裡面再有本作的資料出現，以下就讓我們一起來看看這款血腥動作遊戲的新情報吧！

MADWORLD

暴力表現日版難容

眾所周知本作的主要賣點就是血腥暴力表現，製作人亦曾經表示過這些元素絕不能被刪減，對於美版遊戲來說這程度的暴力表現可能不算甚麼，不過要以日版形式登場就有相當難度，而事實中現階段所公開的遊戲資料亦全部由SEGA的美國分部放出，能否在日版主機上玩到全無刪減版本的《MAD WORLD》可能性成疑，各位日版機的機主如果要遵守法途徑玩到本作的話「可能」只有使用FREELOADER一途了。

頗為露骨的暴力表現大量出現，要推出日版存在相當難度



現時的FREELOADER並不能兼容所有遊戲，日版機主要玩本作就只有祈禱了…

街道最速暴力傳說 以鮮血染紅賽道！

一直以來有關本作的資料都是主角於各場景上與敵人肉搏的情況，不過在最新影片中大家可以看到本作的另一玩法；主角可以騎上電單車，一邊極速奔馳一邊與其他同樣駕駛載具的敵人周旋，片段中可以看到騎在電單車上面時仍然可以揮舞手上的電鋸，當然暴力表現亦不會比一般情況遜色，另外似乎亦會遇上專屬的首領戰，高速奔馳之下的交鋒相信會更加刺激！

駕駛電單車從大樓的天台一躍而下，充滿著美式英雄角色的感覺

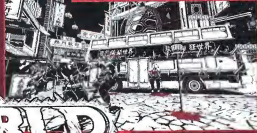


駕車途中亦可揮動手上的電鋸，進行一場街道血戰！

橫跨國界的浴血戰場

現在的遊戲好像越來越國際化，好像早前的《GTA 4》與及《ARMY OF TWO》都有收錄中國場景，裡面的角色甚至乎會說起國語及粵語來呢！《MAD WORLD》裡面亦有類似情況，充滿香港特色的場景將會出現，大家可以在這裡發現相當地道的招牌，當然敵人的種類亦會隨場景變化而轉變，好像來到日本場景時就會遇上大量的忍者類敵人，應付的方法相信亦會有分別吧？

除了招牌之外，後方停泊的巴士亦是香港特色之一呢



就連殺人工具都會隨場景特色而改變

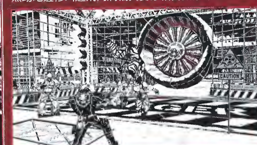


充滿日本特色的場景，連敵人種類都變成忍者戰隊！



虐殺雜魚的快感！

雖然與《忍者外傳2》同樣地充滿血腥與暴力的表現，不過本作就特別強調擊倒敵人的快感，因此亦不存在近乎虐待玩家的地獄級難度，玩家可以在本作中享受到將雜魚們輾過的暢快動作感，當然遊戲亦設有很多機關來提升這方面的樂趣，除了之前已經公佈過各種武器的特別殺人法CUT IN之外，今次還公開了一個頗為有趣的場景——一個特大的飛機用渦輪，此巨型渦輪會在出現的不久之後開始轉動並產生強大吸力，足以將敵人（當然主角是免疫的）吸起，以玩家要做的就是揮拳痛毆敵人，失去重心的小嘍囉就會不幸地被吸入渦輪之中，化成一堆堆的肉醬，雖然是暴力了點，不過看著敵人無助地邊慘叫邊飛向渦輪其實亦相當歡樂呢！



雜魚們一邊慘叫一邊被攪成肉醬，的確很難推出日版…



PSP | Sony Computer Entertainment Japan | SLG
勇者別囂張 or2
2008年10月16日 | 1人 | 3980日圓（約300港元）
迷宮創造
對應機能：通訊機能

TEXT :Asfwl ART : Husky

和平？世界沒有魔王便不好玩了

勇者鬥魔王我們玩的多了，特別是迷宮遊戲中我們都是使用勇者在迷宮中一邊探索，一邊殲滅魔物和揪出魔王。不論迷宮有多難走魔物有多強大都難不了勇者們，彷彿他們就是天下無敵的……真是這樣嗎？！現在就是倒轉回來讓我們去改變這一個勇者必勝的命運了！PSP上最畫最差勁，卻是相當精彩的滅殺勇者遊戲《勇者別囂張》預定將會於10月推出第二代。玩家將扮演破壞神協助魔王建立迷宮王國，引誘勇者進入並殲滅他們。遊戲的畫面雖然只有解析度極差的點陣圖且相當簡陋，但是遊戲十分耐玩且相當有趣刺激。本作將繼續保留以往風格並加強了系統和新增各項元素，現在就由我們簡單介紹新一集將會有甚麼新增的東西吧！



玩家將扮演創造和破壞的魔物之神，帶領魔物們征服世界

掘地道　養魔物　殺勇者

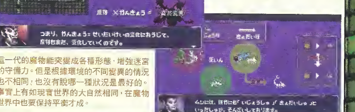
遊戲的玩法很簡單，玩家扮演的魔物之神事實上就是一把用來掘土的鋤頭。遊戲以實時進行，玩家需要不停用鋤頭掘出一條地道成為迷宮。在掘地道的同時會因應掘的泥土「養份」而養育出不同的魔物，而那些魔物會自動成為守護迷宮和魔王的衛兵。當掘地道到一定時間或放置魔王後勇者便會出現，而在勇者衝進迷宮一刻開始戰爭便會同時開始。玩家現能做的便是一邊繼續掘迷宮一邊放出魔物攻擊勇者，並祈禱魔物們能殺死勇者吧。每幹掉該版的勇者們便能過版，並挑戰第二個地圖，再重新掘過迷宮……簡單來說遊戲的目的就是要在世界各地建造迷宮，並引誘勇者前來送死。



在迷宮中可以全程觀察魔物們的各種生態，和勇者攻進來時的情況，當然也會看到魔王被幹掉的一刻——如你的迷宮守備力太差的。

新元素與你護駕齊驅

遊戲玩法雖然簡單，但是要真的成功保護到魔王卻一點也不簡單。這是因為遊戲中的「魔物生態系統」會影響整個迷宮內的魔物種類和數量，簡單來說是某些魔物對付某種類型的勇者會較有效，如果被另一種魔物全部捕食掉了若那種勇者殺了進來便會十分糟糕（且因被補食的魔物往往數量較多，這也會使魔物的整體數量減少）。但除此外，本身勇者也絕對不是蓋的，一個勇者是可以簡單地幹掉一堆魔物，何況衝進來的勇者也不只一人。這就是前作最精彩的地方，然而比前作更精彩的是本集將會大幅度新增各種元素，地圖會增加4倍，魔物增加3倍，連勇者也會增加足足2倍等等，相信一定能使遊戲變的更好玩。



這一代的魔物能突變成各種形態，增強迷宮的守備力。但是根據環境的不同變異的情況也不相同，也沒有說哪一種狀況是最好的。事實上有如現實世界的大自然相同，在魔物世界中也要保持平衡才成。

突變魔物增強你的守衛能力

本作其中一個全新系統是魔物會突變成不同形態，除了不同形態有不同能力外，也間接增加了魔物的種類。付責守衛魔王的魔物有不同種類，例如有「史萊姆」（ニジリゴケ），「蜥蜴人」（トカゲおとこ），「莉莉絲」（リリス）等等。而這一集每一種魔物都會因應不同情況異變成各種不同形態。以下是一些形態的例子：



例如史萊姆除了基本種類外還有巨大化的「巨大種」和異變版本「異常種」，暫時得知的是若果讓史萊姆飢餓起來會有機會使牠突變成為巨大版本。

另一種「咬咬蟲」（ガジガジムシ）會因為天敵太多而變成異常的劇毒種類。

「元素精靈」（エレメント）的突變種類。

「蜥蜴人」的突變種類。

「リリス」的突變種類。

暫時得知的突變種類有三種，包括是「巨大種」，「異常種」和「白子種」，變成巨大版的理由是因難以尋找食物，而當天敵太多便會有機會變成異常版。這些成功變異的品種能夠繁殖並增加數量，加上本身魔物也會有各種進化版本，所以總合起來的魔物的種類會變的十分多。當然，若進化失敗便會變成「白子種」，這種失敗種類既不會繁殖也不會進行獵食。除此外，還會有機會成為「稀有種」的突變種類，但是至今詳細不明。相信能善用各種不同種類的魔物一定能讓迷宮守護能力和效率大大加強。

若留意一下會發現變成了長形的紅色咬咬蟲，那是一種巨大化的咬咬蟲版本

自由模式讓你不受騷擾

由於有鑑前作不少玩家厭倦了在還沒建築完迷宮便突然來襲的勇者，本集新增了另一個全新名為「魔王房間」的自由模式，玩家能夠在那裏不受勇者騷擾地建築自己的迷宮起來。在這模式中若玩家不親自邀請勇者們是不會進來的，所以想把迷宮掘成怎樣也成。玩家能盡情發揮創造力完成一個奈落之地獄，又或是觀摩一眾魔物如何快樂成長，當感到無聊時才叫勇者前來受死。


若果玩家受不了勇者的猛攻也可以使用魔王房間好好享受悠哉地建立魔物迷宮的樂趣

編輯小感想
《勇者別囂張 or2》的監督山本正美，本身有參與《勇者別囂張》以及《無限迴廊》兩隻遊戲製作的經驗，對於如何發揮作品的遊戲性相當擅長。這次他綜合了前作的經驗、收集回來的玩家感想，相信能成功推出更完美的成品。

Wii	Samba de Amigo		
SEGA	2008年9月23日	1-2人	價格未定
ETC	音樂節奏		
	對應機能：Wii Maracas		



TEXT：IKARI　ART：尋歡

提起巴西，各位第一個會想起的是甚麼呢？沒錯，就是巴西足球隊，大哨和細哨等球星，不過今次筆者要和大家介紹的並不是足球遊戲，另一樣提起巴西便會令人想起的就是節奏強勁的森巴音樂，於多年前街機上曾經有一款以森巴音樂為主題的沙鎚遊戲，玩家要以兩個沙鎚配合節奏和畫面的指示作出不同的搖動和擺下有趣的甫士。相隔多年這款遊戲終於都在Wii上面復活了。現在就讓筆者為各位介紹——SAMBA DE AMIGO！

Wii上再現森巴音樂風

編輯小感想

雖然WIIMOTE可以模擬到沙鎚，這樣玩家便不用花錢再買新配件了，不過WIIMOTE的感應亦有不少限制，這有點令人擔心……

擺出有型的甫士

《Samba de Amigo》除了要玩家搖動沙鎚外，有些時間更要玩家擺出一些特定的甫士（POST）。這時玩家只要依照畫面的指示來作出相應的動作便可以了。這些甫士有些只需要把WiiMOTE放在指定的位置保持一段時間便可以通過，有一些則要玩家把WiiMOTE放在指定位置之後再進行搖動又或者揮動等動作。於街機上這些甫士的可接受範圍已經非常大的了，不知來到Wii之後使用WiiMOTE來進行時會不會有困難呢？相信應該不會吧！



擺甫士的畫面出現了！各位快點做出指定的甫士吧！





遊戲中有很多不同的甫士要玩家完成，有些難度亦頗高的

以WiiMOTE當成沙鎚

之前於DC上面就是推出專用的控制器，不過來到Wii之後玩家終於都可以不用購買特殊手掣，並直接以WiiMOTE和NUNCHUK來玩遊戲了。於遊戲中玩家可以使用「WiiMOTE＋NUNCHUK」或「雙WiiMOTE」的方式來進行遊戲，當進行遊戲時只要一搖動WiiMOTE就會聽到其小喇叭中更會傳來沙沙聲，可謂十分擬真。另外，廠方亦於遊戲推出的同時推出一個名為「Wii Maracas」的配件，這個配件可以安裝在WiiMOTE和NUNCHUK上，直接把它們當成沙鎚來進行遊戲，使用它們後遊戲的投入感一定會更加高呢！



這個就是「Wii Maracas」了

本作最多支援2人對戰，由於Wii可以感應到4支WiiMOTE的緣故，所以兩人一同進行遊戲時便可以使用4支WiiMTOE來進行遊戲了！

把WiiMTOE當成沙鎚吧！

根據畫面的指示來搖沙鎚

可能大家都不太清楚《Samba de Amigo》到底是一款怎樣的遊戲。其實《Samba de Amigo》是SEGA旗下的SONIC TEAM於1999年推出的音樂節奏遊戲，於進行遊戲時畫面上會出現六個圍成一個圓圈的小洞，於六個洞的中間會出現一些小球，玩家要於小球進入洞之前把沙鎚放於相應的地方搖一搖，這樣便算成功完成了一個音。遊戲的另一個特別之處在於當年於DreamCast上推出的那一個沙鎚型周邊，那個控制器可以感應到玩家把它放於哪一個位置搖動，從而使玩家可以透過於不同位置搖動沙鎚來進行遊戲。遊戲配合上大量強勁的森巴音樂和節奏，使玩家可以輕鬆地於家中都能感受到歡樂的氣氛。





玩家要根據畫面的指示來搖動WiiMOTE



於本作中會有多個不同的場景和角色登場，玩家不用擔心會感到重複



就連SONIC都會於遊戲中出現和各位一同大玩沙鎚呢！

對應玩家的Mii頭像

本作既然於Wii上推出，相必會有不少和Wii的特別功能連動的系統吧！除了對應WiiMOTE來當成沙鎚外，遊戲更會對應玩家Wii內的Mii頭像，於進行遊戲時玩家的Mii頭像會於分數上方的氣糟上出現，當玩家作出了大量的COMBO後氣糟會慢慢上升，同時閣下的RANK都會上升，這時玩家的Mii頭像亦會根據RANK而作出不同的改變。RANK高時其表情當然會十分高興吧！反之其表情亦會變得十分失望。



留意畫面的左上角，這個就是各位的Mii頭像了

TEXT：Ikari ART：Husky

Wii	Rayman Raving Rabbids TV Party（賤兔 電視派對）		
	UBISOFT	發售日期未定	1人	售價未定
	ETC			小遊戲
	對應機能：Wii BALANCE BOARD			

賤兔再來襲地球

RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

今次要先侵略各位的電視

由UBISOFT推出的著名遊戲《Rayman Raving Rabbids》又有新作推出了，其最新作品名為《Rayman Raving Rabbids TV Party》，今次遊戲會集合之前兩集的優點，包括對應4人對戰，還有就是單人模式都會有所強化。另外，今次更是遊戲首次會對應Wii BALANCE BOARD，相信兩者之間會再次擦出火花呢！



這個就是遊戲的主選單，從最頂的播放時間表可以知道這個賤兔電視台的是24小時不停播放的，真的服了它們呢……

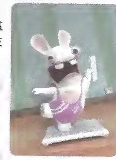
這個會是甚麼節目來的呢？好像十分有趣哦

今次的目標是 電視台

看到今集《Rayman Raving Rabbids TV Party》的基本劇情後，不知何解筆者會覺得這和《KERORO軍曹》有著一點的相似之處，它們又是再策劃進行一些奇怪的侵略計劃。說回正題，今次賤兔們會為製作出色的電視戰目而繼續搞怪，從已發佈的資料中，我們可以知道今集遊戲主要都是以一些和電視節目有關的東西作為遊戲內容，例如一些好像《JACKASS》般的節目，又或者一些遊戲節目等等。

對應Wii BALANCE BOARD

今集遊戲將會對應Wii BALANCE BOARD和WiiMOTE一同進行遊戲，換句話說今集遊戲中將會出現很多和《WiiFIT》十分相似的項目，而且這些全部都可以作4人對戰的！提起4人對戰，本作要進行4人對戰的話就需要4塊Wii BALANCE BOARD了，如果真的想進行要以這類遊戲的對戰的話就要找來3個都有Wii BALANCE BOARD的朋友了。另外，上集為人詬病的單人模式內容份量不足這點亦會於今集中作出修改，相信就算不找來朋友各位都可以自己一個玩得十分開心呢！



於遊戲中很多時候都要以WiiMOTE又或者Wii BALANCE BOARD甚或至乎兩者一同使用來進行遊戲



於這個滑雪遊戲中玩家就要坐在Wii BALANCE BOARD上面並靠控制重心來進行微細調節

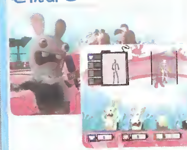


在這個角力遊戲中玩家則只要使用Wiimote便可以了

搞怪節目逐個捉

今集的小遊戲和之前一樣大部份都十分搞鬼，玩在就由筆者來為各位介紹一下吧！

電視節目SHOW





玩家們只需要使用WiiMOTE便可以輕鬆進行遊戲了，而內容就是賤兔們於電視的遊戲節目中進行遊戲，到底會有甚麼有趣的內容出現呢！

時裝花生SHOW





這個可有趣了，賤兔們要參加花生騷，看來於遊戲中玩家要透過輸入不同的指令而使得賤兔們作出不同指定動作呢！

勁食辣椒仔





看來各位賤兔們要在這個遊戲中的四支辣椒仔中找出一支出來呢！要找的是真品還是代替品呢？

編輯小感想

今集雖然支援Wii BALANCE BOARD，不過要進行4人對戰時就要用上4塊Wii BALANCE BOARD了，有點擔心本作的對戰風氣能否和上集一樣盛……

PS3	VAMPIRE RAIN ALTERED SPIECE		
	AQ INTERACTIVE	2008年8月22日	1-8人	39.99美元(約320港元
	ACT		潛入
		對應機能：網上對戰	

編輯小感想

雖然XBOX360版是上年已經推出，但這遊戲毫無疑問是取材自《MGS》的，無論是玩法還是主角的造型，老實說，把恐怖遊戲和潛入遊戲二者合一是不錯的想法，不過遊戲的難度太高，設定苛刻，地圖不清楚，指引不足，簡直是在戲弄玩家。畫面爛也是大問題，平白浪費了一條好橋。

蛇叔式潛入遊戲 勇闖吸血鬼屍人基地

不知是不是要為《METAL GEAR SOLID 4》做勢，今年健力士世界記錄大全承認了《METAL GEAR》是電視遊戲入面，第一款以秘密潛入為主題的遊戲。可能《METAL GEAR》入面的主角蛇叔真的是史上第一個單人匹馬潛入敵軍基地的英雄，但絕對不會是唯一一個。最近PS3登場的新作《VAMPIRE RAIN ALTERED SPIECE》便是一款「潛入遊戲」，蛇叔被發現了行跡後，不時還可以用火槍軍火力拼，但在本作中就沒有這麼幸運了，因為玩家要潛入的是吸血鬼的巢穴，吸血鬼的力量遠勝現軍軍備，被發現了的話就只會成為這些異型的美點…

吸血鬼通街走 人類最後反擊戰爭

《VAMPIRE RAIN》本身是一款XBOX360的動作遊戲，在上年3月登場。和名字一樣，這是一個有關吸血鬼的動作遊戲。故事並沒有明確表明這些吸血鬼的來歷，只是說明了世界各地每年都有數以百萬計的人失踪，某天這些失踪人口卻陸續再次出現，但失踪者家人、朋友迎接的不是快樂和喜悅，而是死亡和恐懼。這些失踪者都變了吸血鬼回來，而且他們有著完美的擬態能力，肉眼跟本分不清和常人的分別。這些只在夜晚出沒的吸血鬼被稱為「夜行者(NIGHT WALKER)」，有著超越人類的運動能力，藉著虐殺人類來增加自己的同伴數目，情況已經變得一發不可收拾。美國情報局(AIB)終於決定秘密展開籌劃已久的反擊行動，為了確實地減少夜行者的數量，他們決定了要在夜行者活動的晚上進行任務，那是一個下雨的晚上，因為在雨天，夜行者的觸覺會變得遲鈍。一場關乎人類存亡的反擊戰就在雨水的淅瀝聲之下揭開了戰幔…



設定上這是一個集體任務，但隊友很多時都只是躲在角落…當然也會有團體作戰的時候



MATRIX式倒立、貞子式爬牆，遊戲中的吸血鬼有如異能人般身手不凡，可不是血肉之軀夠擋得住的

被發現=GAMEOVER！

在遊戲的設定中，吸血鬼的能力是遠超常人的。別以為你是武裝部隊便可以和他們硬撼，在絕望的能力差距之下，你的初期裝備在他們眼中只是玩具罷了。遊戲入面，一隻吸血鬼兩擊便能把玩家殺掉，而且更可怕的是他們的追擊速度。被發現後本能反應當然立轉身即拔就逃，豈料吸血鬼輕輕一跳就在玩家的眼前出現… 在遊戲的前中期，玩家是無可能主動展開戰鬥的，遊戲必須以秘密潛入的形式進行，而且一旦被吸血鬼發現，就已經相等於GAMEOVER…要成功過關的話還是乖乖地潛入吧！



這個GAME OVER畫面真是看到膩了…廠方應該設計一個比較爽快的GAMEOVER畫面嘛…



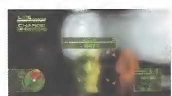
基本上一隻吸血鬼都足以輕鬆幹掉你，更要命的是他們喜歡集體活動

識破吸血鬼的擬態吧！

吸血鬼擁有完美的擬態能力，在平時和常人無別，只有攻擊時才會露出那副臭爛臉…玩家身為特種武裝部隊，執行任務時當然不能置一般市民百姓的安危不顧，若果誤傷無辜市民的話是會立刻GAME OVER的。本來被吸血鬼殺掉的次數已不計其數，再因殺人而GAME OVER的話相信會令人氣憤吐血。其實遊戲中是有有效的分辨方法，只要按下十字掣的右掣就能開啟熱能探測器，平常人在探測器下會呈現黃色，反之吸血鬼則會現紅色，是人是鬼，一眼看清！



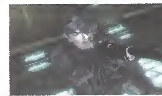
殺掉平民的話，又是一個GAME OVER，這遊戲真的很高難度



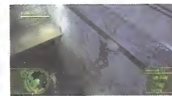
這傢伙是吸血鬼！熱能深測器是有電力限制的，不能開開開啟…這個設定似曾相熟呢！

操作勁似MGS

至於操作方面，有玩過《MGS4》的玩家應該能很快上手，遊戲的玩法差不多是同出一轍。同樣以左ANALOG控制移動，右ANALOG控制鏡頭。俯身匍匐前進、貼牆行、射擊瞄準時的操作等等，大致上和《MGS4》都分別不大。更有趣的是玩家可以以紫外線小刀在吸血鬼背後進行暗殺，和《MGS》的CQC十分相似。就連遊戲的主角也是一位阿叔輩份的男子漢，不過明顯是蛇叔有魅力多了…要說到本作比較有特色的地方的話，就是多以市街為版圖，在大街上很難避開吸血鬼的耳目，大廈的屋頂很多時也是比較安全的前進路徑，在取得飛索裝備後，主角更能夠像「吊威也」般飛簷走壁，不過要小心在屋頂上跳來跳去巡邏的吸血鬼。



這個主角分明是翻版蛇叔



不要以為我是變態佬或是過渠佬，只不過是為了避開吸血鬼的耳目才要幹這麼爬高爬低的粗活



在多人對戰時可以化身成吸血鬼，盡情發洩單人遊戲時被吸血鬼虐殺的憤怒吧！



躲在吸血鬼身後用紫外線刀仔拮他是最有效的殺鬼方法

網上對戰 享受當吸血鬼的樂趣

在單人模式被吸血鬼虐殺得很慘嗎？不妨在網上多人對戰模式中試試成當吸血鬼的樂趣吧！本作的網上對戰模式分為以擊倒對手來獲取分數的「DEATH MATCH」和「DEATH OR NIGHTWALKERS」模式，以及爭奪火炎為目的的「CAPTURE THE FLAME」模式。在任何模式中，玩者都可以變身成吸血鬼。變為吸血鬼後能力當然大增，不過這時被擊倒後對手可會獲得大量分數，而且變成吸血鬼後擊倒對手拿到的分數相當少。即是說變身後盡量不要被人殺，但殺人也沒有多大意思…若果和隊友配合的話，也許能發揮很大的作用呢！

TEXT：Ikari　ART：Husky

Wii	彩虹隊長			
任天堂	2008年8月28日	1人	6800日圓（約480港元）	
ACT	動作冒險			
對應機能：無				

為任天堂的二線角色實現願望吧！

除了回復人氣之外……

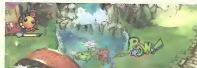


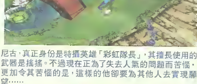


任天堂由紅白機到今時今日的Wii這二十多年來推出過非常多的遊戲，當中著名的系列如《MARIO》系列又或者《ZELDA》系列等等各位當然記得十分清楚吧！不過各位又記得一些不算大出名的二線遊戲嗎？任天堂深知各位都已經忘記了，所以就推出了這款《彩虹隊長》並把這些二線人物全部集合起來，相信一眾老玩家一定可以於遊戲中找到不少童年回憶呢！

咁邊個來實現我的願望呀……

於本作中的主角是本來是著名的特攝片角色「彩虹隊長」，不過由於最近劇集的收視率下降了，連帶其人氣都下滑了不少，現在已經差不多沒有人記得這一號人物了。而作為彩虹隊長的真身「尼古」則為了挽回人氣而決定到傳說中可以達成人們任何願望的小島「咪咪島」。當尼古正要到達咪咪島時卻突然發生意外，他乘坐的小船被打翻了。好不容易才能到達咪咪島的尼古到了島上後才發現這個島上住滿了任天堂過往遊戲系列中的二線人物，而更不可思議的是本來為了實現願望而來的尼古居然成為了唯一可以實現島上居民願望的救星！問題來了，那麼尼古自己的願望又要如何處置呢？





尼古，真正身份是特攝英雄「彩虹隊長」，其擅長使用的武器是搖搖。不過現在正為了失去人氣的問題而苦惱，更加令其苦惱的是，這樣的他卻要為其他人去實現願望……

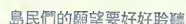


島上居民的願望都靠晒你了，彩虹隊長！

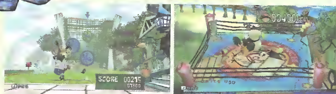
好好了解島民的願望

本作的遊戲系統十分簡單，玩家要為不同的角色實現它們的願望，當聆聽了它們的苦惱後玩家就要以不同的方法來為它們解除煩惱。首先就是了解一下它們煩惱的原因，它們的煩惱原因千奇百怪，有時玩家要陪伴它們一下子，又或者直接陪同它們特訓之類來好好了解。





島民們的願望要好好聆聽



聽完願望之後便要開始找出它們的問題所在，有時更要陪同它們進行特訓

收集實現願望的星星

成功了解之後就可以出發到島上收集最重要的ITEM「星星」，當收集了一定數量的星星後就會出現「流星之夜」，流星之夜會帶來星星的祭壇。往祭壇途中會出現不少的守護者，它們會為了搶奪玩家的星星而襲擊玩家。遇上它們時們會進入一對一的戰鬥，如果輸了的話玩家手上的星星便會被搶去，反之成功打倒它們並到達祭壇的話便可以憑手上的星星來實現願望。



前往祭壇的途中會出現一些黑色的守護者，它們會為了搶奪玩家手上的星星而挑戰玩家

終極的選擇，你還是我？

成功到達祭壇後便會出現一個最後的選項，玩家可以選擇實現NPC的願望又或者是自己的願望。選了前者的話它們的願望便會被實現，之後一切都會回復原狀，玩家要繼續找其他角色並實現它們的願望；反之，如果自私地選擇實現自己的願望的話，是不是就代表尼古可以真的回復人氣，同時迎來一個完美的結局呢？這個就要玩家們自己試一試了。



成功到達祭壇後玩家就要進行最後的選擇，是實現自己的願望還是別人的願望呢？

編輯小感想：本作找來了一眾任天堂的二線角色於遊戲中，各位老玩家的回憶相信都會因此而被勾起呢！

SIGMA HARMONICS		
SQUARE ENIX	2008年8月21日	1人	5490日圓（410港元）
ADV+RPG	偵探推理	
	對應機能：無	

TEXT：封真　ART：尋歡

SIGMA HARMONICS

シグマ ハーモニクス

夢幻和音體驗教學

頭四章 超推理 解答披露

由SQUARE ENIX推出的原創新類型作品《SIGMA HARMONICS》終於在上星期推出，由於本作的類型頗為獨特，既有解謎部份亦有類似RPG的戰鬥，當中更導入了不少前所未見的新元素，初學者可說是頗難上手，不黯日語的玩家情況就更嚴重，不過別擔心！只要看過以下的上手全教學就算是從未看過本作的相關資料都仍然能夠樂在其中！

編輯小感想：除了遊戲系統之外，本作的賣點有相當部份放在聲優、人設及配樂之上，就算對解謎遊戲興趣一般只要以上三個重點合口味的話相信仍然是會玩得津津有味的。

直接影響劇情　「超推理」


不斷發生的殺人事件是本作的重心



由於存在平行世界的過去，一名角色之前是兇手，下一次可能變成無辜的受害者

本作雖然存在RPG式的戰鬥部份，但其實最重要的是名為「超推理」的解謎部份；自從經過遊戲的序章之後，男女主角就會進入架空的時間點當中，透過觀察發生於黑上家的種種殺人事實來推理出誰是真正凶手，大家可能會奇怪為何已經死去的角色會在另一章復活過來，其實玩家看到的事件全部是由名為「大逢魔」的敵人從中作梗造成，殺人事件亦發生於平行世界的過去之上，所以多種過去才會反覆以不同的形式發生。

開啟真理之門的鎖匙　「刻音」

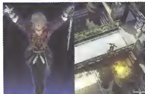
基本上玩家隨時都可以進行超推理來鎖定真兇，不過在可供推敲的證據不足之下就算進行超推理都只能夠亂猜一通，得出與真相完全不一樣的結論，這樣會導致把守每關最後大門的「大逢魔」實力大幅上升，過關後的評價亦會大幅下降，所以胡亂推理其實是完全沒有意義的，想真正享受本作的樂趣首先要做的就是盡力搜尋能夠幫助大家進行推理的線索——「刻音」，刻音遍及在黑上家的各個角落，大家在進行探索時經常會遇上一些貌似墓碑的黑色物體，只要在選單中選擇「調音查」項目就可以進行調查，在仔細觀察完角色們的行動之後通常都可以獲得一個以上的刻音，對往後進行超推理有相當大的幫助。



完全無視推理部份亦可以向下個章節邁進，不過就會令遊戲相當乏味

通往真殺之扉　「真實之碎片」

除了基本必須要收集的「刻音」之外，每關都存在不少隱藏起來的刻音——「真實之碎片」，這些刻音在畫面上不會直接顯示出來，只有在特定地方進入「調音查」模式時才會以綠色光點顯示出來，雖然這些真實之碎片不能在超推理時使用，不過裡面的提示就對整個推理有莫大幫助，大家務必盡量收集真實之碎片來提升推理的成功率。


真實之碎片通常都被隱藏起來，不過其提示就相當有用

穿梭時間的調查程序

要獲得所有關於真相的線索，單單在一個時段內調查是不足夠的，玩家要自行將時間軸延遲或回溯來得知更多有關事件重心的前因後果，而轉換時間軸的方法就是利用「調音查」來調查位於黑上家大堂的大鐘，點選不同的卡片（札）就可以前往不同的時空，於不同的時空裡面刻音的出現位置亦會有所改變，不過要注意的是有時候玩家不能夠一開始就前往不同的時空，有時甚至要先進行一時正確的超推理之後才出現前往其他時空的卡片，所以依照遊戲裡面的提示來先進行一次超推理有時亦是破解謎題核心的方法。



利用大廳裡面的大鐘就可以穿梭不同的時間點

不同的卡片將通往不同時間點

步入正題　超推理的進行方式

當搜集完所有該章節裡面的刻音之後就可以進入超推理模式來試圖揪出真正犯人了。在進入超推理之前玩家可以再次確認已得到的刻音或者真實之碎片，準備就緒之後就可以正式開始推理；進入後大家可以看到一個類似棋盤的東西，而畫面下放則列出玩家已得到之刻音，這時左畫面的主角「黑上SIGMA」會提出一連串的問題，就以遊戲第一章為例，主角會提出「命案發生時兇手在現場嗎？」又或者「指出嫌疑者就是真兇的關鍵證據是？」之類的問題，而玩家的解答方式就是將畫面下方的刻音拉到問題（黑色圓形）的旁邊，黑上就會根據玩家所放上的刻音來進行下一步的推理，重覆此步驟直至為所有事件的疑點提出解答後黑上就會作出總結，無論推理是否正確，在完成此部份之後引發殺人事件出現的幕後黑手「大逢魔」都將會現身，玩家此時的任務就是前往指定地點將其擊倒，不過正如上文所提及，大逢魔的實力將會受玩家的推理達成率所影響，越準確的推理越是能夠削減大逢魔的威力，只要在超推理部份獲得「S」級評價的話大逢魔的實力將下降至與一般嘍囉相若。



之前所收集的刻音全部都是為了在進行超推理時使用

如果覺得推理方向有誤的話，隨時都可以按下左下角的「再推理」重新再來

與逢魔之間的戰鬥 RPG部份解說

除了超推理部份之外，遊戲亦存在傳統RPG的戰鬥部份。本作的戰鬥以「踩地雷」的形式引發，在黑上家周圍行動時都有機會發生戰鬥，戰鬥部份主要由主角的拍檔「彌音」（ネオン）負責。進入戰鬥後玩家可以看到右畫面的下方有三張卡片，而每張卡片上方亦有一條正在逐漸增加的計量，只要該計量滿盈後就可以將對應的卡片拖到上方的空位來下達指令，不過有一點大家是必需注意的，就是玩家並不能自由選擇攻擊的目標，彌音只會依照卡片上註明的方位發動攻擊，即使該位置根本沒有敵人亦然，所以大家就要留意卡片的組合與敵人的位置來組織攻勢，例如發現後方有敵人而又沒有後方攻擊的卡片時，就要使用兩次「左攻擊」或「右攻擊」來令彌音轉身，不然亦可以選擇以能夠作全方位攻擊的「全周攻擊」來應付。

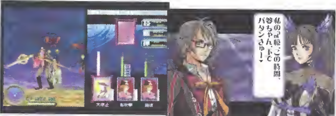

善用卡片令彌音面向正確方向是戰鬥的關鍵

隨著劇情發展，更多的戰鬥系統亦會隨之開啟

彌音的職業轉換

隨著劇情的發展及及玩家收集到更多的SP（詳情後述），彌音就可以利用「神降」來改變自身的能力及職業（還包括外貌與性格呢）。首先大家要進入選單裡面的「神降」，然後就可以看到分為「神」及「曲」兩大部份的選單；首先「神」裡面就是可以轉換職業的部份，每張卡片都鎖定了彌音的職業，不過在戰鬥中所能夠使用的技能就不一樣，在卡片的資料裡面會詳細列明，由於這會對戰術運用產生很大影響所以大家必須留意。

除了「神」之外，旁邊的「曲」選擇亦相當重要，於「曲」裡面選擇不同的卡片代表著戰鬥裡面播出不同的BGM，重點當然不是可以用不同的音樂陪襯這麼簡單，戰鬥裡面三張卡片由使用至冷卻完成的速度其實由BGM所決定，不同的背景音樂可以令某些常用的卡片變得更快可以再次使用，在不同的卡片組合與BGM的配合之下戰鬥才能夠事半功倍。



在戰鬥中亦能夠轉換職業

轉換至其他職業後的彌音由於性格改變，連劇情對話的內容都會有分別

SP的獲得

除了隨劇情發展而取得之外，部份彌音的職業亦可以透過取得更多的SP來開啟，而獲得SP的唯一途徑就是擊倒較高級的逢魔，例如每關的首領大逢魔、第二章開始出現的業逢魔或者一些在遭遇戰中間中遇上的高級逢魔，高級逢魔的實力當然比較高，而且戰鬥時會達上亦會以較大的紅點表示，應該不難識別，每當擊倒上述種類的逢魔時就可以獲得若干數量的SP，不過其實透過達成某些特定條件是可以令獲得的SP量加倍甚至變成四倍之多，暫時已知的獎勵條件如下，想加快SP獲取進度的玩家務必留意。


高級逢魔會以低機率在戰鬥中隨機出現

SP的獲得

名稱	條件
FULL COMMAND（フルコマンド）	完成戰鬥時使用過所有手上卡片
DOUBLE LINE（ダブルライン）	只使用兩線的卡片完成戰鬥
SINGLE LINE（シングルライン）	只使用單線的卡片完成戰鬥
QUICK TURN（クイックターン）	完成戰鬥時使用卡片數量為五以下

＊獎勵倍率能夠累積，最簡單的是達成SINGLE LINE的話DOUBLE LINE亦會同時達成，取得四倍的SP

頭四章超推理S級解答

以下將刊出遊戲頭四章進行超推理時的S級答案與及正確的刻音配置，不過由於就算知道答案都要擁有對應的刻音才能夠實行，所以探索黑上家仍然是必需動作，大家亦可以藉此來看看手上的刻音是否足夠用來進行完美的超推理，另一方面以下的刻音會以刻音解說部份的頭幾個字為準，敬請留意。

第一樂章　老雀毒殺事件

問題	答案
事發時犯人是否在客廳？	YES
兩個矛盾點是？	「誰も毒を」、「殺人予告？」
食物裡面有落毒嗎？	YES
死不了的理由	ワイン
犯人是？	黑上靜馬
關鍵證據是？	「静馬は居間に」、「メイドは自殺？」、「厨の佳子」

第二樂章　在二樓消失的少女

PART 1

問題	答案
由里子被殺的最大謎團	2階から下りていない
寧寧的證供屬實？	YES
證明是？	ユリ子は2階へ行った
證實事發地點的證據是？	「落ちたツタ」、「列車の上の染み」、「ホームからの物音」

PART 2

問題	答案
由里子被殺的最大謎團	上：「2階から下りていない」、左：「ユリ子は2階へ行った」、右：「佳子だけが通った」
證明是？	「落ちたツタ」、「列車の上の染み」、「ホームからの物音」
不能指證靜馬的關鍵？	静馬は密室で…
的確是密室嗎？	YES
證據是？	「鍵を借りた佳子」、「鍵を開けた佳子」
佳子就是犯人？	NO
突破密室進行殺人的關鍵是？	「休憩を挟んだ2人」、「駆けつけた執事」、「厨の佳子」、「2階から落とされた」

第三樂章　黑上館的殺人

PART 1

問題	答案
三人的狀態	上：「静馬は厨」、右：「佳子は娯樂室の前」、下：「姫籠ユリ子の死」
大婆死亡之謎	左：「誰も毒を…」
有關鎖匙的疑問	上：「娯樂室には鍵が…」、左：「マスターキーは…」
曾經是密室嗎？	「ねねは昇降機で」、「娯樂室の昇降機」

PART 2

問題	答案
有關鎖匙的疑問	「娯樂室には鍵が…」、「マスターキーは…」
娛樂室是密室嗎？	「ねねは昇降機で」、「娯樂室の昇降機」
有關佳子的行動	「ねねは部屋にいない」、「大婆の死、再び…」
有關靜馬之死	「静馬の死」、「佳子は2階にいた？」
犯人計劃曝光的刻音是？	「不通の電話」、「壊された無線機」
有關大婆死亡的刻音是？	「薬剤のカプセル」、「大婆は二重人格？」、「部屋の中で物音」、「不可解な大婆の死」
動機是？	「みつけた写真」、「ユリ子の診断書」、「黒上の家紋」

第三樂章（裏）　走廊的少女

問題	答案
有關靜馬死亡的刻音	左：「ユリ子の発見」、右：「静馬の死」
有關執事死亡的刻音	上：「執事の遺体」、右：「執事の部屋には鍵が…」、下：「銃撃後の行動」
解開密室之謎的關鍵	下：「血痕」
由里子真的死了嗎？	YES
出現矛盾的刻音	大婆の目撃
隱藏於矛盾內的真實	下：「異なる銃撃」
犯人的動機	「黒上佳子」、「執事と佳子の会話」

第四樂章　被滅絕的時候

問題	答案
一看就知不可能的死者	佳子の死
佳子就是犯人嗎？	NO
證明她不是犯人的刻音	「佳子の部屋は密室？」、「落ちていた鍵束」、「鍵を借りた執事」
奇怪的死亡是？	左：「黒上頭首の死」、下：「メイドの死」、右：「鱗の母親の死」
令整個事件前後產生矛盾的刻音是？	「厨での佳子とユリ子の会話」、「竹の作った漢方薬」
能夠完全解開謎底的刻音是？	「芙蓉と佳子の会話」、「電報を盗み見る執事」



TEXT：飛基男爵　ART：未名

XB360	
Too Human	
Microsoft Game Studios	2008年8月28日 / 1-4人 / 約$300元
ACT	Diablo式動作遊戲
	對應機能：XBOXLIVE

全職業技能齊齊睇

TOO HUMAN

トゥーヒューマン

初時看遊戲簡介時就覺得遊戲有著電腦名作《Diablo》的影子，看過試玩片段後就被其充滿動作性的戰鬥場面誤導了，還以為自己估計錯誤，但今次親自拿上手一試就發現骨子裡真的很有電腦遊戲的風格。

編輯 小威想

如果遊戲是出在電腦上筆者也沒什麼好說，但家用機用這種操作實在很怪，可能是筆者太過保守吧。但除此之外，不失為一款易玩易上手的動作遊戲。期待網上協力戰的精彩表現。

5大職業詳解

本作背景雖然很科幻，和玩家戰鬥的又是一隻隻的機械人，但打起還是一刀一劍的埋身戰鬥，雖然也有用槍的機會，但和近身武器相比威力就差遠了。遊戲中有5種職業讓玩家選擇，每一種都各有所長：

	生化戰士	突擊戰士	防護戰士	全能戰士	狂戰士
生命值	5	2	5	3	2
近戰	2	1	2	3	5
遠攻	2	5	2	3	1
護甲	2	2	4	3	2

有如滑鼠的控作

看見充滿動感的戰鬥畫面，大家可能會誤會控作時要一下一下地按下去，非也，其實埋身戰鬥是把RS扳去敵人的方向就行，而且保持這個狀態人物就會自動追踪周圍的敵人，在稍遠位置的更會自動滑過去出招，簡直就好像在用滑鼠玩《Diablo》一樣，自動追踪功能之強是家用機裡罕見的。雖然也可以輸入其他指令來使出其他招式，但拉著RS就會自動出招的原則是不變的。這種玩法有優有劣，優者是玩起來省力省技巧，劣者是欠缺挑戰性，玩家雖要做的只是移動人物。

進階操作

當然遊戲也有其他按鈕使用，使用技能時只要用X和Y就會施展出對應的招式，B掣可以作緊急廻避，筆者發覺其無敵時間很長，暫時沒遇過會有攻擊是避不開的。A掣是跳躍，特別是和大型機械人戰鬥時一定要躍上其背部作最後一擊才能了結對方。RT和LT會因應職業不同而有個別功能，但不是主射擊就是次要射擊。RB是視點置中，老實說筆者覺得這是遊戲做得最不好的地方，因為置中方式是即時性，不是慢慢撥過去，結果是令筆者經常無所適從，無法適應畫面一下子變成令一個樣子。

5種職業的技能都不大相同，使用的武器也各有特色，以下是各人的技能分析。

突擊戰士

一開始使用的武器是棍和步槍，雖然也有近身武器，但攻速是完全不能期待的慢。步槍只得一支，看似較全能戰士的雙槍遜色，但其實LT是榴彈發射器，一次過可對付大量敵人，不過榴彈丟出後會彈跳一段距離才會爆炸，相信要一段時間才能純熟掌握。

壓制一擊
增加彈道武器令目標無法動彈的機會

砲彈防護
機械蜘蛛功能：按Y放置攔截飛彈的砲台

威震天下
按X令彈道武器可以擊退敵人

彈道遙期
增加彈道武器攻擊範圍

爆擊轟炸
增加榴彈和次要射擊模式的攻擊範圍

槍林彈雨
增加子彈的射擊速率

子母地雷
機械蜘蛛功能：按Y放下子母地雷

雷擊連發
按X令所有攻擊都包含延遲爆發傷害

橫掃千軍
增加彈道武器造成爆破傷害的機會

芬利爾之魂
按RS和LS，一次過攻擊身邊所有敵人

灼熱煉獄
增加電漿武器傷害

烈焰嘶吼
機械蜘蛛功能：按Y放下電漿砲

火砲烈擊
按X令所有彈道武器都會造成額外的傷害

永恆之恩
增加步槍傷害

熊的怒火
連攻命中數越高，攻擊速度也會越快

洛奇之吻
按Y在敵人身上黏上炸彈並引爆

迅雷快爪
按X令近戰攻擊速度加快

無情刀刃
增加雙武器的攻擊速度

狂怒爆發
增加連攻計量表的增加速率

利爪突擊
增加狂烈擊攻擊速度

緩速拖延
按Y放下砲台令敵人速度減慢

吞噬狂怒
按X增加移動速度並可擊退敵人

行雲流水
增加滑行攻擊速度

芬利爾之魂
按RS和LS，一次過攻擊身邊所有敵人

狂戰士

狂戰士擁有很敏捷的身手，使用刀劍和手槍，每論那一方都是一手一柄，在感覺上看似很利害。可惜生命值偏低，在混戰中會相當危險。使用手槍時可RT和LT一齊按來作雙槍射擊，但會令子彈數急速下降。

爆擊虐殺
增加把受傷轉變成攻擊力的機率

鋼鐵風暴
機械蜘蛛功能：按Y放下地雷

強力突擊
按X令近戰攻擊傷害增加

雙爪勇士
增加雙武器傷害值



全能戰士

開始的武器是同樣是刀劍和手槍，但只有後者可以使用兩柄，埋身時只能用一柄劍來作戰。生命和防禦力都比狂戰士來得高，但攻速就略遜一籌。即使如此也是個非常平均的類型，推薦給初玩人士使用。

烈火之劍
增加近戰攻擊的火焰傷害機率

熱感應地雷
機械蜘蛛功能：按Y放下地雷

凌空制裁
按X令空中近戰攻擊傷害增加

勇者之劍
增加刀劍武器傷害值

悲慟之鳴
增加狂亂擊的傷害值

精準一擊
增加致命攻擊造成額外傷害的機會

亞薩狂怒
增加空中近戰攻擊傷害值

衝擊之風
機械蜘蛛功能：按Y放下地雷

英勇戰士
按X令所有近戰攻擊都能把敵人擊上半空中

英烈狂風
增加敵人被拋上空中的高度

芬利爾之魂
按RS和LS，一次過攻擊身邊所有敵人

永恆之力
增加手槍武器傷害值

彈雨狂擊
機械蜘蛛功能：按Y放下機關砲

致命風暴
按X令受攻擊的敵人軟化並遭受致命攻擊

停滯力量
增加子彈傷害值

防禦戰士

開始時的武器是戰鎚和步槍，是唯一一個開始時拿盾的角色。步槍也很特別，因為射出來的是激光，LT則是丟榴彈，這點和突擊戰士一樣，但激光會在停止射擊時慢慢充填，算是一個小方便。另外攻速比全能戰士還要慢一點。

迅雷冰擊
增加近戰時造成冰傷害的機會

冰擊爆雷
機械蜘蛛功能：按Y放下地雷

冰凍之觸
按X製造敵人一接觸就會冰結的盾牌

準確射擊
增加雷射武器範圍

堅固防禦
減少受到的傷害

迅雷閃避
增加閃躲敵人致命攻擊的機會

命運女神的守護
機械蜘蛛功能：按Y放出可吸收傷害的護盾

泰爾的傑作
增加護甲的防禦加成

芬利爾之魂
按RS和LS，一次過攻擊身邊所有敵人

命運逆轉
按X把自己的負面狀態反射到敵人身上

絕對反射
增加把受到的傷害完全反射到敵人的機會

灼熱之光
機械蜘蛛功能：按Y放下雷射砲

埃吉爾的嘲諷
按X嘲諷附近的敵人讓他們集中攻擊你

威力戰鎚
增加戰槌武器傷害值

生化戰士

開始時的武器是戰鎚和步槍，但沒有盾牌，不過攻擊比較接近全能戰士。步槍和突擊戰士一樣可發射榴彈。雖然感覺上這個職業高不成低不就，但考慮到他是唯一一個可以使用治癒能力的角色也能接受戰鬥能力稍遜這點。

斯可特的擁抱
令敵人減少攻擊自己

電波地雷
機械蜘蛛功能：按Y放下令機械人失效的地雷

伊敦的恩惠
按X治療角色，並消除負面效果

英烈狂風
增加敵人被拋上半空的高度

伊敦之觸
令生命慢慢回復

埃吉爾的嘲諷
按X嘲諷附近的敵人讓他們集中攻擊你

暴風勇士
增加雙手武器傷害值

命運女神的守護
機械蜘蛛功能：按Y放下會吸收傷害的防護盾

伊敦的善意
大幅治療角色生命，並消除所有負面效果

細胞重組
增加最大生命力

芬利爾之魂
按RS和LS，一次過攻擊身邊所有敵人

獨臂勇士
增加單手武器傷害值

伊敦的禮物
機械蜘蛛功能：按Y放下會治療生命的地雷

伊敦的願望
提高人物能力，消除負面效果

電擊刃刃
增加近戰時雷電傷害的機率

PS3
非洲 AFRIKA
SCE | 2008年8月28日 | 1人 | 5980日圓(約420港元)
ETC | 野外攝影
對應機能：無

「阿非利加洲」的獵奇之旅

AFRIKA™

TEXT：游雲　ART：K'ay

大家可能會問，這套作品不是《AFRIKA非洲》嗎？為什麼題上的名字是「阿非利加洲」呢？是遊戲內的一個洲嗎？其實答案非常簡單，因為英文的「AFRICA」是解作「阿非利加洲」，而「非洲」只是一個簡稱而已。談到這款PS3作品，相信不少朋友都是只聽過其名字，但是類型、玩法方面完全不詳，令不少玩家望而卻步。而為了讓大家知道這套遊戲的樂趣，所以今期本刊特別送上這套作品的初心手冊，將遊戲中各個要點全數告知大家，讓大家可以隨心所欲縱橫在非洲遼闊的大地上！

編輯小感想：等了又等，等了又再等，終於都推出了！若果大家喜歡看動物頻道的話，相信一定會喜歡這套作品呢！

生態導遊與你馳騁大草原

生態導遊EIRC語錄

我們要去的地點，是剛果河下游的曼尼揚加保護區。

NICE TO MEET YOU！我是ERIC，亦是非洲觀光獵奇之旅的導遊，雖然我是被派駐當地的生態調查員，但這份工作的收工真是不多呢……所以才兼任一下遊戲導遊，帶大家走進這個野生世界。說起來，究竟大家對於非洲的認識有多少呢？今次我們要前往的地區，就是我擔任生態觀察員的地點——曼尼揚加(Manyanga)自然保護區，這個地方亦是被譽為非洲最後的一個神秘地區，由於沒受到環境污染的關係，所以這裡的動物品種也非常多啊！但是在進去前，我們還有一些事前準備功夫要做，還請大家看看以下幾個要點。

如此美麗的風景，玩家都希望能投入其中吧！

玩家可以從遠到近觀看各種野生動物

生態導遊EIRC語錄

前往保護區前請看E-MAIL來確認調查物種。

玩家要前往保護區前，一定要做好幾手準備，電視那個行山廣告都有話「指南針、有，地圖、有，仲要加多個手提電話」啦！更何況今次我們是去非洲，所以一定要有萬全準備。由於我們不是即日來回的關係，所以玩家應先了解要對甚麼動物「埋手」，而最快、最方便的方法就是利用電腦連上網絡，利用E-MAIL來收集相關的情報，而且有時還會出現一些任務供大家挑戰一下啊！

玩家可在E-MAIL中收看不同的情報

而在拍攝過後，玩家亦可以於E-MAIL中看到相片的評價呢！

生態導遊EIRC語錄

攝影工具、露營工具要預備好。

當大家完成了情報的收集後，便要開始預備前往當地的器材，既然大家是去觀看，相機是少不免的，而且因為某些動物帶有攻擊性的關係，還需要預備一架安裝了相機的搖控車，還有一些朋友都喜歡拍攝短片，所以攝錄機、收音設備亦要預備，但不知是什麼原因，於遊戲商店所販賣的攝影器材的牌子都是SONY的，相信各位擁有PS3的旅客都會不介意吧！此外，由於我們的旅程不是一日半日就可以回到城市，所以一些好像帳篷、大光燈、手提電話也是必要的工具之一。當預備好上述的物品後，大家便可以隨我來，將所有工具都放在吉普車內，然後便可以出發。

露營用的帳篷，玩家要在外荒郊野外過夜時的必備物品

不知為何遊戲內的相機就只得一個型號呢？

生態導遊EIRC語錄

若不想照片化為烏有的話，就小心動物們的攻擊！

隨著吉普車的不斷前進，我們終於來到了這個生態自然保護區啦！大家可以先感受一下這裡壯麗的境色，然後我們便要開始找尋動物的蹤影，而大家遇上動物時，可呼喚出拍攝照片及短片的介面，這裡有五個選項，玩家只要仔細看一下就能明白是什麼了，而玩家有此必須要注意，拍攝時可不要太接近動物，若果動物受到刺激而發動攻擊的話，玩家便要回到城市療傷，而辛辛苦苦拍下來的照片亦會化為烏有呢！好了，我的導遊工作就到此為止，接下來就要大家多多努力拍攝啦！

遇上具有攻擊性的動物時，玩家一定要多加小心啊！

玩家可在介面中選擇不同的拍攝手法

ERIC的生態日誌

●DAY 1　到步

雖然是被公司委派，但作為生態調查員，我亦然非常想來這個地區一次，當天來到野外的中轉營地後，我便與助手乘坐吉普車，先去欣賞一下這個自然保護區的風光。



吉普車越野飛馳！！！



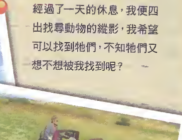
小心不要嚇跑鴕鳥～

●DAY 2　早安！非洲

經過了一天的休息，我便四出找尋動物的縱影，我希望可以找到牠們，不知牠們又想不想被我找到呢？



長頸鹿在斑馬群中出現



我與吉普車司機的合照～

●DAY 3　群居動物

經過昨天的實地考察，我終於找到了不少動物的棲息地，而今天看到的，大多數都是群居的動物，令我也不禁想找個同伴與我一起同行呢！



這個壯大的畫面，不是在非洲也很難看到吧！



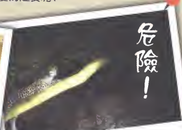
河馬群也非常可愛呢～

●DAY 4　睡姿

為了加深對牠們的認識，所以今天決定在中午出發。而在夕陽西下時，不少動物也開始疲勞，我亦趁著這個時間拍下了牠們可愛的睡姿呢！



黃昏時，很多動物都會找水源補充水份



危險！

不要驚動這隻美洲豹啊！

●DAY 5　獅子

在幾經辛苦下，我終於找到了獅子的身影，而今天全日都是在牠的附近進行拍攝，但要多加小心啊！因為牠們是具有攻擊性的……



獅子一家非常溫馨呢！



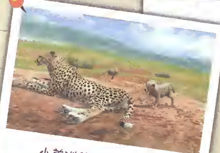
但在攝影機下亦有凶殘的一面……

●DAY 6　無路可走？

在非洲的大草原上，是完全沒有道路可言的，我們的吉普車在大草原上飛馳。誰說沒有道路，道路是由人行出來的嘛！



巨大的犀牛出現！！



小美洲豹與牠的媽媽～



Fate/猛虎競技場　升級版		
CAPCOM	2008年8月28日	1人	5240日圓（約390港元）
ACT	對戰遊戲	
對應機能：無		

TEXT：Asfwl　ART：Husky

TYPE-MOON名作《Fate/stay night》講述著一場在「冬木市」中進行的聖杯戰爭，由聖杯所選的七名魔術師會與七名不同的使徒定下契約，並為了爭奪聖杯互相戰鬥。然而除了一班魔術師和使徒外，還有一名角色是大受愛好者歡迎的，她就是擁有「冬木之虎」之稱的藤村大河。而2007年9月時推出的《Fate/猛虎競技場》就是圍繞著她展開的一篇有趣外傳故事，可是這一場與原作大相逕庭且胡鬧的大戰卻還沒結束，在近日CAPCOM更推出了加強版把戰事繼續擴大下去。遊戲中的角色設定十分有趣，戰鬥時角色們更變成了迷你的可愛立體造型。說了那麼多，這是一隻甚麼遊戲來的？

虎聖杯新章開打！

Fate/tiger colosseum UPPER
フェイト/タイガーころしあむ アッパー

編輯 小熏恐
遊戲和前作相同都是十分搞笑向，若熟悉原作的朋友絕對會被遊戲中的有趣劇情笑倒。本作的戰鬥系統在經過調整和增加了各項元素後可以說是比前作好玩很多，即使不熟悉原作的朋友也一定也會感到有趣。

從天而降的謎之生物？

在某天的晚上冬木市上空出現了一顆流星，流星劃破了黑暗的長空墜落在大地之上，並直擊了藤村家南深山町。沒有人在這場災難中受傷，可是當燃燒著的流星熄滅火焰後卻出現了一隻奇怪的生物——老虎一隻？「我們是侵略者！」就這樣，本來已經如火如荼的聖杯戰爭變得更混亂，在這個突然出現的超強敵人前魔術師和使徒們都站了起來，展開了一場全新的虎聖杯之戰！在遊戲中玩家可以自由選擇任一角色進行遊戲（部份角色需要完成遊戲後才能使用），遊戲的流程以故事—>戰鬥—>故事進行，玩家完成每一章的故事後便會進入四人互毆的戰鬥模式。戰鬥中玩家能進行各種近/遠程的攻擊，跳高和疾衝等動作，還能使用角色獨有的必殺技，連擊等等，操作有如簡化版的高達對戰一樣。然而在加強版中除了收錄了前作所有角色的故事外，還有新增多名角色，調整並增加了多種戰鬥元素使打鬥變的更有趣刺激。

◀ 遊戲分為兩個部份，第一個是故事部份，角色的樣貌造型十分有趣

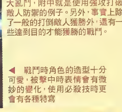


▲ 遊戲的最重要主題當然就是大亂鬥，附中就是使用強攻打破敵人防禦的例子。另外，事實上除了一般的打倒敵人獲勝外，還有一些達到目的才能獲勝的戰鬥。







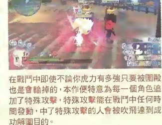


◀ 戰鬥時角色的造型十分可愛，被擊中時表情會有微妙的變化，使用必殺技時更會有各種特寫

新元素之一：特殊攻擊



雖然使用時會消耗部份魔力，但在危急中使用時會十分有用



在戰鬥中即使不論你虎力有多強只要被圍毆也是會輸掉的，本作便特意為每一個角色追加了特殊攻擊，特殊攻擊能在戰鬥中任何時間發動，中了特殊攻擊的人會被吹飛達到成功解圍目的。

新元素之二：虎令咒



有如使用聖杯力量一樣，虎令咒能令角色在戰鬥中使用出個人特技。一場戰鬥只能使用最多三次，使用後有如「Hyper」般能持續一段時間有效。



Rider在使用虎令咒後能在空中跳躍時使用衝行動作，在快速攻擊或一擊脫離時起了十分大的作用



每一名角色使用虎令咒的效果也不同，如Saber便能使用風王結界使普通攻擊的攻擊次數增加

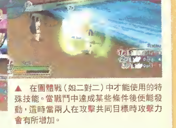


遠坂凛則能同時以的魔法子彈攻擊三個方向的敵人

新元素之三：共鬥



在發動共鬥時對象角色頭上會出現「！」的符號



▲ 在團體戰（如二對二）中才能使用的特殊技能。當戰鬥中達成某些條件後便能發動，這時當兩人在攻擊共同目標時攻擊力會有所增加。

新元素之四：新角色新故事

本作不單保留了前作所有的角色和故事，還新增了數名全新的角色，當中有些來自TYPE-MOON另一作品《月姬》中的有趣角色們。而他們全員也會參與虎聖杯的戰爭，令這場戰爭變的更加有趣。

白色月姬



來自月姬改編故事的角色（實際上和月姬本篇無關），正義的朋友終於來到冬木市懲惡懲奸（笑）。在她的故事中聽說會發生魔仗被偷的事件，且還會被謎之生物追捕，到底發生了甚麼事了？

愛與正義的執行者



來自Fate/stay night改編故事（同樣和本篇無關）的正義朋友。為了守護地球而從平行世界中來到這裏，並為了幫助士郎而一起同行。不過這名所謂的正義朋友的言行舉止嚴還真的嚴重破壞了原版角色的形象

誘人可愛



黑幕（笑），同樣來自月姬改編故事的角色和本篇絕對無關的角色。在不明原因下同樣從天上掉落到冬木市，並因衝擊失去了大部份記憶。參與虎聖杯大戰的理由是建立貓耳軍團？

Wii

SIMPLE 2000系列Wii VOL 2 THE PARTY GAME

D3 PUBLISHER	2008年8月28日	1-4人	2100日圓（約150港元）
ETC			派對遊戲

對應機能：無

物超所值派對遊戲精選

SIMPLE系列這個名字對各位機迷來說應該不會陌生吧！這個遊戲系列於多款主機上面都有推出遊戲，而且推出遊戲的種類亦非常多，最重要的就是其價錢非常便宜，一般來說都是正常遊戲的3分之1。雖然SIMPLE系列的遊戲內容大都比較簡陋而不能引起太多玩家的興趣，不過以下要為各位介紹的卻是非常物超所值而且遊戲性亦十分充足的，因為本作是以多人遊戲為主的派對遊戲。

多達30種派對遊戲供玩家選擇

本作的賣點是有多達30種不同的小遊戲可以供玩家遊玩。當進入遊戲主選單後會見到4個不同的選項，包括CHALLEGE、BATTLE、RECORD和OPTION。第一個是讓玩家單人挑戰遊戲的選項、第二個就是進行多人遊戲的選項、第三個可以讓玩家翻閱之前完成過的遊戲和遊戲記錄，而最後一個就是讓玩家更改遊戲設定時使用的。當進入遊戲後玩家就要選擇使用的角色，不同的角色能力並不會有分別，這純粹只是代替玩家於遊戲中出現的角色而已。

遊戲中的選項十分簡單易明



進入遊戲後會有小遊戲的分類給玩家選擇

可供選擇的角色非常多，而且當中亦有不少有趣的角色

多達30種派對遊戲供玩家選擇

以下會為各位介紹於本作中登場的小遊戲內容：

ATHLETICS AREA

THE 15段跳
角色會自動向前走，不過路上會有很多斷崖，玩家要透過搖動WiiMOTE來讓地型傾斜，並使角色避過危險的斷崖。

THE Balance bridge
角色會自動向前走，不過路上會有很多斷崖，玩家要透過搖動WiiMOTE來讓地型傾斜，並使角色避過危險的斷崖。

THE跳樽
於這個項目中玩家要控制角色再一些會滾動的樽上面跳躍並走到終點，如何於樽上取得平衡是這個遊戲的重點。

THE壁
有點像跨欄的一個遊戲，玩家要控制角色助跑，之後要跳過一度高牆，最先到達終點者勝。

Jump hang
玩家要控制角色進行助跑和跳躍，目的是要準確地跌在細小的網中。

THE Paul climb
玩家要把WiiMOTE垂直搖動，這樣角色便會往上爬，目的當然是最快到達終點吧！

THE海峽
於這個遊戲中，其中一名玩家會成為渡橋者，而其餘三人就要以大炮攻擊過橋的玩家，而被攻擊的玩家就要於炮彈過來時以盾牌防禦，最快過橋的玩家便算勝者。

THE Fly obtaining
玩家把從天上跌下來的球拾起來，當被對方阻礙時玩家則要把它們撞開。接到最多球的玩家為勝者。

CASTLE AREA

THE Double flag
玩家要根據指示舉起又或者放下左右手的白和紅旗子，最快的一位就是勝利者。

THE座布團
在不斷搖晃的房中不斷放上一些座墊，玩家要避免它們跌到地上並堆到最高者勝。

THE空中飛人
玩家看準時機抓住在空中不斷搖晃的繩並不斷往前進，目的的最快到達終點。

THE Lifting
要根據畫面的指示來搖動WiiMOTE來頂球，頂到最多次數的玩家就可以勝出。

MUSCLE AREA

THE跳箱
基本上是一個跳馬遊戲，玩家要助跑並跳過箱子，由於箱子會上下移動，因此留意箱子的位置來跳就成了當中的重點。

THE Inner clock
遊戲會有一個指定的時間給玩家作指示，之後玩家要在心中數著並在到達指定的時間後按下按鍵決定，數出來最接近指定時間的玩家為勝。

THE投樽
玩家要把木桶投到指定的位置，當中投擲的角度是這個遊戲的重點

THE障害物競爭
玩家要避過不同的障礙物並鬥快到達終點

THE鋸木
玩家要留快把木樁鋸斷

THE轉碟
玩家要一邊避過地上的木桶，一邊長時間地轉動手上的碟。

SHOTTING AREA

THE弓矢
玩家要以弓箭來把動物頭上的水果射走，千萬要小心誤中動物的身體。

THE HUNT GAME
這個遊戲要玩家不斷狩獵畫面上的動物，不同動物有不同的分數，取得最高分的人便可以勝出。

THE LIGHT
玩家要以手電筒來照住指定的物件，當電筒沒電時玩家就要為它充電

THE UFO襲來
玩家要以手上的光線槍來攻擊UFO，當光線槍沒有能源時就要搖動WiiMOTE來充電。

THE Manhole
玩家要於水蒸汽起來時把它按回地上，有點像打田鼠的遊戲。

THE Dot image
玩家要鬥快把自己的目標全部射中。

VARIETY AREA

THE穴
玩家要把WiiMOTE搖動來把畫面上的地圖傾斜，之後讓角色跌到最底部

THE Survival rope
這個基本上就是一個跳大繩的遊戲，跳得最多的玩家為勝。

THE花火BALL
典型的電擊棒遊戲，基本上又是鬥快到達終點。

編輯小麗想

本作單人的壽命雖然不算長，但遊戲最重要的目的是多人遊戲，因此賣質和耐玩性都不是重點，如果閣下要經常招待朋友的話本作絕對適合。

熱情過後的冷靜期

經過了七、八月這個遊戲旺季之後，遊戲的推出情況亦稍為冷卻下來，值得留意的新作數量亦不如上月般令人眼花繚亂，不過少並不等如沒有，反過來說一些較偏門的作品甚至可能帶給大家全新的遊戲體驗，舉個例NDS的《龍珠DS》與及XB360的《雷電IV》就是相當值得一試的經典作品番新作，喜愛輕鬆遊戲的又可以選Wii的《SIMCITY CREATOR》或者《炸彈人》，如果這樣都不能迎合閣下口味的話請看看今期的最新推介，總有一款能夠引起您的興趣！

重量級大作CHECK THIS OUT!

超級機械人大戰Z　PS2

推出日期：9月25日　類型：SLG　廠商：NBGI

SELLING POINT：經典作品強勢回歸　新生小隊系統戰略性更上一層樓

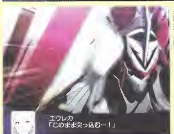


雖然《機械人大戰》系列數量已經多到數不清，不過最近幾款於PS2上推出的機戰系列都屬「OG」作品，亦即不會有高達、鐵甲萬能俠等等的機體登場，這次的《Z》回歸原點，一眾玩家耳熟能詳的經典機械人再次復出，配以全新設計的主角機體吸引力反而有反彈跡象，果真是小別勝新婚。

今集的收錄作品與以往一樣相當豐富，就連一些比較陌生的面孔如「OVERMAN」、「超重神 GRAVION」及「宇宙戰士 BALDIOS」均有份出場，當然亦少不了高達與及鐵甲萬能俠系列吧！而除了登場作品經典回歸之外，經改良過的進化小隊系統亦是本作的賣點之一，此系統比《α》時代更加完善，玩家甚至可以不受以往的小隊COST限制來組成小隊，就算將三台超級機械人編在一起出擊亦全無問題，另一方面大家還可以因應情況需要來切換三種效果各異的隊形來應戰，分別針對敵人的隊型來作個別或全體擊破，帶出以往從未出現的戰略性，各位機戰迷的熱血之魂是時候再次燃燒起來囉！



新生小隊系統令戰略性更豐富



理所當然地最新一集的戰鬥表現將更具壓迫感啦！

Edge　PS3

推出日期：9月18日　類型：RPG　廠商：COMPILE HEART

SELLING POINT：RPG版機戰名作大雜燴　萌系要素滿載



由COMPILE HEART製作的這款《X EDGE》可說是比較柔和——或者說是「萌」版的機械人大戰，同樣地以收錄多套來自不同廠商的作品構成的幻想世界觀，包括有IDEAFACTORY、GUST、CAPCOM、日本一 與及NBGI旗下的著名遊戲，可以說是RPG明星大集會呢！

與機戰系列相似地，多位來自不同作品的角色的故事發展將會以原創的男女主角為重心發展，當然除了同伴之外，其他作品的角色亦有不少會成為玩家的敵人，或者大家可以在本作中實現到由多套作品的角色一同參戰的夢幻戰事。相比一般的RPG只要完成劇情就可以推進故事發展，本作存在另一種遊戲流程，就是收集被囚禁起來的「靈魂」了，各種靈魂會隱藏或者被封鎖於幻想大陸的各處，而玩家就必須要找出並拯救這些靈魂才能夠令故事繼續發展，變相另玩家體驗到更多主線以外的樂趣，另外本作或多或少亦以「萌」作為賣點，登場角色「陰盛陽衰」不在話下，配音方面亦相當充足，而且玩家更可以自由為角色更換不同的打扮，例如讓身材惹火的摩莉根（來自魔域戰士）穿上OL裝或者叫年紀輕輕的艾德娜（來自魔界戰記）換上富中國特色的旗袍，好此道者必定大感滿足。


來自不同作品的美女角色聚集可是本作的一大賣點呢


戰鬥部份的進行與《VALKYRIE PROFILE》第一集有點相似

INFINITE UNDISCOVERY　XB360

推出日期：9月11日　類型：RPG　廠商：Tri Ace

SELLING POINT：著名製作商挑戰次世代之作　超高場景互動締造虛疑世界新定義



由Tri Ace製作，SQUARE ENIX發行的這款ARPG全新作《INFINITE UNDISCOVERY》可說是相當惹人注目，雖然現時的氣勢已經有減退跡象，但Tri Ace說到底都是曾經開發《VALKYRIE PROFILE》與及《STAR OCEAN》系列的廠商，今次向全新的次世代主機發展，而且還是全新作品實在值得大家期待。

一如遊戲的名稱，本作相當著重「發現」與「無限」這兩點，前者的發現其實是指遊戲的世界裡面將有極之大量的要素等待玩家發崛，不同於一般的RPG本作對玩家行動的限制相當地少，玩家能夠在廣大的世界中自由探索，而且為了令這一部份更加出色有趣廠方令場景與角色產生相當大的互動，包括碰觸、開啟某些機關甚至是逃避敵人的追捕，種種要素都令玩家感受到遊戲世界真正在與大家作互動，而不是單單的一塊佈景板，另一方面本作的戰鬥部份亦導入了相當濃厚的動作元素，就正如《STAR OCEAN》系列一樣流暢的動作感能夠抵消不斷進行戰鬥所引發的沉悶感覺，相信本作將會是年尾的《The Last Ramnent》推出前最值得一玩的XB360角色扮演遊戲。


東洋味濃厚的人設，本地玩家相當容易受落


戰鬥部份不但爽快流暢，而且還相當自由

必玩推介

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 波浪中的秘密 Wii

發售日期：2008年9月11日 類型：ACT 廠商：NBGI

SELLING POINT：超人氣動漫改篇作品

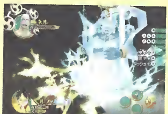


於Wii上第二次推出的《ONE PIECE》改篇作品，今集玩家同樣是要操作著路飛海賊團，於各個小島上進行大冒險。遊戲中最特別之處，就是將會加入全新的角色——骷髏人布魯克，而且玩家更可在原著中的新船——烈陽號中四處移動，好像索柏的醫療室、各人休息的房間、船頭的操舵位置、山治常駐的食材庫等等，讓玩家能完全融入了路飛海賊團的生活之中。

而在玩法方面，遊戲將會沿用回前作《ONE PIECE UNLIMITED CRUISE 被咀咒的勇者》般，玩家需要在遊戲中進行不斷的探索，然後便會進入下個劇情，接下來打倒出現敵人即可。而且玩家更可於遊戲中使用多種原著中的必殺技，好像「三千煩惱鳳」、「百花繚亂」甚至是「三檔！」都有，定能讓玩家感受到原著的非凡魅力。順帶一提，遊戲中的角色的海盜服裝是完全的全新設計，相信在遊戲推出後將會有這些造型的FIGURE推出呢！



好像「三千麻煩鳳」這些招式將會在遊戲中忠實呈現

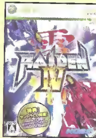


於上集沒有登場的雷神艾涅爾於今集亦會現身呢！

雷電IV XB360

發售日期：2008年9月11日 類型：STG 廠商：MOSS

SELLING POINT：完全移植街機經典射擊遊戲

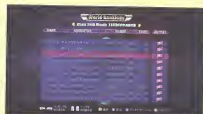


移植到XBOX360上的著名街機射擊遊戲，玩家於遊戲中能使用「擴散彈」、「追縱彈」以及「激光」跟不同的敵人戰鬥，而不同的子彈亦有不同的攻擊效果，玩家可以透過這些有如彈幕般的戰鬥來增加刺激感。而遊戲中除了彈藥外，還有不少道具是玩家可以獲到的，好像印有「P」字的ITEM，這道具是用來追加裝備最大的能力值，而「1UP」就不用多說都知道是追加玩家生命隻數的道具，但有一種玩家一定要知道，就是印有「B」字的道具，當玩家獲得這種道具時，便會追加必殺炸彈的上限，玩家在遊戲中要小心注意這幾點啊！

除此之外，遊戲更追加了不少新元素，好像可以自行配置敵人及難度的「XBOX360模式」，以及挑選特定關卡來進行、以獲得較高分數為目標的「競分模式」，讓玩家能完全投入在這個由彈幕組成的世界中。此外，玩家的成績更可上存到XBOX Live中，與其他不同地區的玩家分個高下，還可以在XBOX Live中購買不同的機體呢！

可以在XBOX360上玩回這套經典之作，相信不少朋友都非常期待吧！





玩家還可以把成績上存到XBOX Live中，以世界第一戰機駕駛員而努力吧！

Sim City Creator Wii

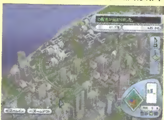
發售日期：2008年9月25日 類型：SLG 廠商：EA GMAES

SELLING POINT：永垂不朽的經典模擬遊戲



和NDS版本的《SIMCITY DS2》一起公佈的作品，玩法同樣是以建設城市為目標，玩家於當中將會像以往的作品般擔任市長，為了令城市發展而進行不同的建設，而遊戲最特別的地方就是玩家可使用Wiimtoe來操作，不論是預定建設用地、興建道路、又或是進入不同的介面也變得更輕鬆，而在建設好城市後，玩家便要將城市發展下去，務求令城市達到世界大都會的水平。當然遊戲不會這麼簡單讓玩家達到目標，而當玩家的城市達到一定水平後，便會發生不同的天災，而且到了後期還會出現像大怪獸般的襲擊，玩家一定要克服這些難關來令城市興盛起來。

此外，遊戲與《SIMCITY DS2》一樣，是設有多個不同的主題建築，好像和風的武者屋敷、歐洲風格的城堡等等，定能讓玩家體驗到NDS版的樂趣，而且當玩家完成了城市後，更可將資料上存到網絡上，與不同的市長比拚城市的發展，從而看看主誰的城市才是《SIMCITY》的王者！



由於遊戲採用Wiimote來操作的關係，令興建道路時變得更輕鬆



除了一般的天災外，連《SIMCITY》代代相傳的怪獸亦會在遊戲中登場呢！

信賴鈴音 蕭邦之夢 PS3

發售日期：2008年9月18日 類型：RPG 廠商：NAMCO

SELLING POINT：奇幻風格的RPG作品



早前於XBOX360上推出過的作品，現在於PS3上推出，而故事方面是講述著名音樂家蕭邦，於臨終前看到的奇幻世界為題材的RPG作品。遊戲的最大特色就是戰鬥方面設有一個「Time Shared Real Time Battle System」，這系統是指當到了玩家的回合時，在限時內可操作不同的角色於特定的區域內戰鬥，而且操作方面亦非常簡單，玩家只要按一次按鈕便可以發動攻擊，不會像以往的RPG作品般，需要選擇多個不同項目才能發動攻勢，是一個非常貼心的設計。

雖說是曾推出作品，但PS3版本內亦追加了不少新元素，好像服裝、任務、劇情、結局及迷宮都會重新製作，活脫脫是一款全新的作品，所以就算是有玩過XBOX360版本的朋友，亦能在PS3的版本中找到另一番樂趣。而這個版本還會推出多款特典，當中為遊戲配音的優聲平野綾更會為玩家介紹遊戲的基本操作，加上多款的未公開的插畫，相信不少PS3機主都不會錯過吧！



遊戲中亦有不少華麗的魔法演出



操作方法亦有別於一般的RPG作品，玩家只需使用不同的按鈕來選擇招式

寵物小精靈　白金版 NDS

發售日期：2008年9月13日　類型：RPG　廠商：POKEMON

SELLING POINT：歷久不衰的遊戲系列再度登場



銷售數量達1400萬套，人氣極高的《寵物小精靈》系列又會在NDS上和大家見面了！今集《寵物小精靈　白金版》將會沿用回上集《鑽石》及《珍珠》版的故事為藍本，玩家於遊戲中將會再次飾演上集的主角，於遊戲中透露不同的戰鬥來獲得不同的小精靈。而在今集中，小精靈方面當然會有所增加，讓玩家能在遊戲中找到前作已經存在的樂趣。

而來到今集，追加甚麼新元素亦是不少玩家們注目的地方，而令人最期待的一個消息，就是於上集中玩家千辛萬苦才能獲得的珍貴小精靈「Giratina」，於今集中可以進化成第二型態，這個消息相信已震撼了不少朋友的心靈吧！而且其製作公司Pokemon更宣佈將會在2009年舉辦一個全球性的官方比賽「寵物小精靈錦標賽」，召集世界各地的高手一決高下，雖然內容方面暫時還未有公佈，但相信香港會是其中一個召集小精靈訓練員的一個地區吧！



這個巨大黑影又是什麼一回事呢？



珍貴小精靈「Giratina」的進化型態，要用什麼方法才能將之入手呢？

龍珠DS NDS

發售日期：2008年9月18日　類型：ACT　廠商：NBGI

SELLING POINT：以悟空的童年為背景的作品

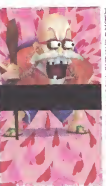


現在推出的《龍珠》作品，很多都是以「撒亞人篇」為開始，以致遊戲內容大都是以格鬥為主，其他元素則完全欠奉。就算是FANS，重複又重複遊玩這些大致相同的作品，不久也會感到有點膩吧！而NBGI亦看準了這點，於本月推出一款以悟空童年為主題的《龍珠DS》，而當中最特別的地方就是玩家可利用NDS的TOUCJ PEN來進行不同的攻擊，武器方面，好像如意棒、龜波氣功等亦會在遊戲登場，另一方面，一些原著中的移動載具，筋斗雲、膠囊飛機亦會登場，讓玩家可以感受到原著所帶來的非凡魅力！

而登場的角色亦是不少朋友注目的地方，一些比較冷門的角色，好像兔人參化、畢拉夫大王甚至是紅衣軍等人亦會登場，而且他們亦會跟隨原著故事的步伐而逐一出現，遊戲配上這些經典的角色，這套作品相信是一眾《龍珠》FANS嚮往已久的上好佳作呢！



玩家於遊戲中可使用TOUCH PEN來操作如意棒呢！



於動漫中看到的經典劇情亦會悉數收錄

Knights in the Nightmare NDS

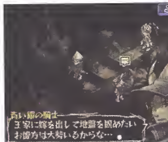
發售日期：2008年9月25日　類型：SLG　廠商：STING

SELLING POINT：廣受注目的即時戰略遊戲



由STING所開發的作品，《Knights in the Nightmare》是沿用了《Riviera(約束之地)》以及《Yggdra Union(聖劍同盟)》的世界觀「Dept.Heaven Episodes」，遊戲中玩家將會操作沒有肉體的「魂」，指揮著因咀咒而失去靈魂的騎士戰鬥，目標是奪回被魔物佔據的古城。遊戲是採用了即時戰略的設計，玩家需要於地圖上操作不同的騎士作戰，而自軍的角色種類更多達100種以上，而且不同的角色亦有著其獨有的技能，讓玩家能在遊戲中自行組合出多個不同配搭，從而在戰鬥中更能利用不同的作戰方法來把對手打垮。此外，戰鬥更設有限時，玩家需要在限時到達前作出制定行軍策略、作戰方針等要點，然後便會乘著敵人的空檔展開攻勢。

而在遊戲推出時，將會發售普通版以及GBA《Yggdra Union(聖劍同盟)》的特典，讓玩家可以重溫一下這個壯大的故事，喜歡這類型戰鬥方式的朋友可要多加留意了。



遊戲風格與《Yggdra Union 聖劍同盟》及《Riviera 約束之地》非常相似

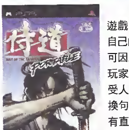


玩家需要指揮不同的咀咒騎士，以奪回古城為目標

侍道　攜帶版 PSP

發售日期：2008年月日　類型：ACT　廠商：SPIKE

SELLING POINT：古代日本武士大活劇

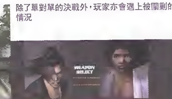


移植自PS2推出的初代的《侍道》，而玩家於遊戲中將會飾演一名武士，以投身不同勢力來展開自己的冒險之旅，遊戲中設有多個不同任務，玩家可因應任務的內容來接受委託，而在完成任務後，玩家的人生亦會走向正道或是邪道，正道的主角會受人褒揚，反之便會因為作惡多端而被村民唾棄，換句話說，主角獲得什麼待遇，是和玩家挑選任務有直接關係的，這亦是《侍道》一直以來受不少玩家推崇的原因。

順帶一提，於在PSP版中將會追加一個「連線對戰模式」，玩家能透過這個系統，用回自己於遊戲中創作出來的角色與其他玩家對戰，而玩家在遊戲中要注意一點，就是不同的武器都有其能力及等級，某些武器若不提升等級的話，是不能學習威力強大的必殺技的，而且在武器種類方面亦會比初代多，相信玩家單是收集這些名刀名劍都已經可以消磨一段長時間呢！總括而言，這套作品玩起來絕對不會比PS2版遜色。



除了單對單的決戰外，玩家亦會遇上被圍剿的情況



可以作連線對戰亦是遊戲的最大魅力所在

編輯首選貨 9月焦點推介

龍珠DS
超級機械人大戰Z



Chrono

雖然9月是傳統的淡季，不過注目的大作總是少不了，今年就有闊別多時的《機戰》最新作。說實在對今集的新登場作品興趣不大，除了「宇宙大帝」外其他新一代的機械人動畫都幾乎沒看過，毫無代入感可言。加上對應機種唔湯唔水，PS3玩唔到，想搵部PS2上又不容易，認真掃興。還好戰鬥畫面和新系統看來相當不錯，有時間的話應該會繼續支持，畢竟之前幾乎每集都有玩。

至於「本命」就是NDS的《龍珠DS》，難得以最好睇最好笑的少年篇做背景，很多名場面都忠實重現，假如一直打到大魔王的話應該非常耐玩，用來回味一下十分值得，雖然更想廠方以卡牌RPG的形式來推出。

寵物小精靈 白金版
夢魘騎士團 KNIGHT IN THE NIGHTMARE



豬頭

《機戰Z》的作品陣容吸引不到本人，《INFINITE UNDISCOVERY》好像對它的認知又不夠深，tri-Ace的飄忽水準更是叫人擔心。筆者決定把目光放到國民畜牲《寵物小精靈 白金版》之上，怎說原版《鑽石》和《翡翠》兩個版本合計在全球有過千五萬的銷量，這次還加入了不少新元素，看來又會輕輕鬆鬆賣過千萬。至於《夢魘騎士團》，是因為PSP遊戲《公主同盟》的好評而開始留意到STING這間廠商，《夢魘騎士團》的美術設定和遊戲系統都看來十分不錯，反正對這個月的大作信心不大，倒不如推介一下這款比較冷門的作品吧！

Mana Khemia ～學園的鍊金術士們～ Portable+
寵物小精靈 白金版



麒麟尾巴

7月、8月、9月……《Mana Khemia ～學園的鍊金術士們～ Portable＋》一再延期，也一再衛冕、三連冠成為筆者的「本月推介」遊戲；在這個連筆者自己都懷疑遊戲是否能夠順利推出的同時，另一邊廂卻依舊對這隻揉合了鍊金合成道具、RPG戰鬥及學園課業生活的幻想風遊戲充滿期待；是要當個乖乖完成課業的優等生？抑或不惜冒強制補習的風險也要拚命和女角色遊玩？有著「Solid Snake」大塚明夫聲線的黑貓，到底是否真的能在九月現身呢？

另一方面，寵物小精靈最新作品《Pocket Monster Plantium》亦會在這個月正式推出；喜愛卡比、陸行鳥和急凍鳥等可愛生物的筆者，當然不會錯過啦！但最主要的原因，還是這個系列一直以來組六人小隊、前往各個道場「踢館」、被捲進神秘陰謀等等；充滿RPG風味的冒險可玩性、吸引性極高的關係。雖然為了顧及主要的低年齡層玩家而以日本語假名顯示大部分訊息，但即使這樣子仍沒有影響遊戲本身的魅力。

落案刑警 ～刑警先生，是我幹的～
野獸刑警 ～鎮壓東京恐怖事件
可愛熊之家



亞里斯

連續數個月都是推介NDS遊戲，這可能反映出兩事件：其一是筆者對這種落後於其他平台的爛畫面一點都不介意，其二是目前的遊戲界仍然圍繞著NDS轉動，至少目前如此。

言歸正傳，《野獸刑警》和《落案刑警》都是SUCCESS「刑警Project」名義下的作品，此系列（?）打著向八十年代日本的探案電視劇集致敬的前題，雖然前者是動作遊戲而後者是典型的解迷AVG，但無論人物設定、場景以致音樂的表現手法都充滿此類劇集的味道，喜愛松田優作(著名日本男優，代表作「探偵物語」)的老日本通不容錯過。

《可愛熊之家 Kumatan》則是Vanillaware (Odin Sphere)的最新作，今次賣Q版小動物的愉快生活日誌，整個遊戲也沒有戰鬥成份，但依然處處看得到Vanillaware渾然天成的多關節角色繪圖絕技，而且主角是隻穿上燈籠褲的小熊熊，有夠萌！

夢魘騎士團 KNIGHT IN THE NIGHTMARE
INFINITE UNDISCOVERY



封真

九月份令筆者期待的作品實在寥寥可數，嚴格來說就只有《夢魘騎士團》跟《INFINITE UNDISCOVERY》，前者的系統看起來頗有新意，而且更加由STING負責開發，個人來說絕對會投入信心一票。而《INFINITE UNDISCOVERY》的情況其實頗為相似，同樣是完完全全的新作，製作商又是頗為「信得過」的TRI-ACE，相信會是值得一試的RPG，只希望遊戲能加入較多的動作要素，不然太過靜態的話大概會令已經沒有耐性去玩傳統日式RPG的筆者玩到睡著呢。

侍道 攜帶版



游雲

又到了一個月一次的精選推介，相信不少熟悉在下的朋友都會知道，游雲今個月推介的一定又是那一路作品，無錯！就是由Spike製作的《侍道　攜帶版》，雖然這套作品是以初代PS2版的《侍道》作完全移植，只是在當中加入新武器，不過有一點要跟大家說，就是遊戲將加入連線對戰模式，讓玩家能與不同的朋友進行武士大對決，就算是有玩過初代的朋友亦能於遊戲中找到不同的樂趣，單是想想都已經令游雲的武士之魂燃燒起來呢！

超級機械人大戰Z
美少女夢工場5 Portable



AMBER

9月最期待的遊戲應該算是《超級機械人大戰Z》、、、雖然既沒有《勇者王》、亦沒有《G Gundam》、也沒有《Gun Buster》，比較吸引的就只有《Turn A》，而新加入的作品亦難以提起筆者興趣（勉強要說的話，就只有《帝皇基那》的有趣機設計），但只要她仍掛上《機戰》的名號，我也會毫不猶豫、一頭「中」進去，而且小隊制的復活亦是另一個值得留意的賣點。題外話：到底《Gundam Seed Destiny》的「主角」飛鳥真是我方同伴還是敵人？

另一款9月必玩之作就是PSP的《美少女夢工場5 Portable》，筆者一向是這個系列的FANS，由電腦版首作開始一直有遊玩，今次移植至手提機之上，無論如何也要支持一下。

超級機械人大戰Z
INFINITE UNDISCOVERY



飛機男爵

這個月當然是玩《機戰Z》啦，經過《火炎之紋章》的洗禮後，我一定要玩些易玩又夠爽的遊戲來反過來虐待電腦。不過這可能都是我想看乳搖的藉口吧了。

《Infinite Undiscovery》是因為今期有寫介紹所以才加進去的，本來只要有乳……不，我意思是只要有機械人就可以滿足我，但因為最近都在玩《TOV》，所以對XB360的RPG開始很期待，特別是採用動作戰鬥的遊戲，玩起來比舊式的落指令有趣得多。

超級機械人大戰Z



IKARI

每年的3、4、5、9、11月都是筆者最喜歡的月份，因為筆者可以節省幾百塊的遊戲支出。這幾個月份一向都是遊戲的淡季，而在淡季時推出的遊戲偏向都是FANS向的遊戲，不是二線RPG就是以量取勝的NAMCO BANDAI GAMES動漫改篇遊戲，很不巧筆者對動漫改篇遊戲完全沒有興趣，RPG更是甚少接觸，因此差不多整個9月的遊戲都已經被筆者OUT了。而唯一看得上眼的《機戰》筆者會選它只有一個原因，就是筆者「曾經」玩過這個系列。今次加入的小隊系統雖然只是《第三次α》的變奏版本，不過改動過後其重要性大增。而新加入的機體方面，基本上只要沒有《新世紀EVANGELION》的話每一集《機戰》對筆者來說都沒有分別，不過對玩家來說，今次加入的都是比較懷舊的作品，因此筆者認為老一輩的玩家應該會頗為受落。不過最後筆者要重申，本作只是筆者認為值得推介的一款遊戲，對於沒有多餘錢的筆者來說可是完全沒有掏腰包的衝動，甚至連玩的衝動都沒有，因為7月和8月的遊戲都足夠讓筆者捱過這個9月了，反而10月的《惡魔城》更新讓筆者乖乖掏腰包。總體來說，如果閣下有多餘錢而又覺得這個9月不知玩甚麼遊戲的話，《機戰Z》絕對可以殺到各位接近1個月的時間；但如果閣下8月購入的遊戲還未玩厭的話，不用遲疑，等10月的《惡魔城》吧！

超級機械人大戰Z
OTOMEDIUS G



Asfwl

鐵甲飛拳是男人的浪漫！相信沒有男孩子是不會不喜歡機械人的，當然筆者也不例外。《超級機械人大戰Z》在早前公開的宣傳動畫中我們看到了一代表一代出色的戰鬥動畫，每一個機體的動作，每一個角色的微妙表情都觸動了觀眾的感情。當我們看回當年同樣是出在PS2的機戰Impact時，機戰Z無疑是絕對精彩很多。今次出場的作品更包括了近年相當有名的作品，如《超重神》和《創聖之Aquarion》等，加上全新的系統和主角機，喜歡機械人的各位可能錯過？遊戲預定於9月尾推出，雖然在以往的機戰也有延期的前科，這次希望沒有吧？

另一隻就是由街機移植的STG遊戲《OTOMEDIUS G》，當初街機版剛在香港推出時更牽起了一陣STG的熱潮。和一般STG不同的是使用了全新的「觸屏」形式及可以抽選和儲存新的武器，遊戲中可以自由選關和每一關的難度，除了故事模式外更有如對戰的模式供玩家遊玩。且遊戲中沒有太多彈幕設計適合STG的初心者遊玩，即使是老手在只要選擇超高難度同樣相當有挑戰性。遊戲畫面質素極高，加上由有名漫畫家吉崎觀音付責人設，配合著KONAMI以往STG名作之名遊戲絕對有一玩的價值。

文：葛葉Seven

回想起2006年的《惡魔召喚師 葛葉雷堂對超力兵團》發售時，金子一馬在雜誌訪問時言之鑿鑿地說：「要將《葛葉雷堂》系列化！」，畢竟《葛葉雷堂》在推出後的注目度比想像中還要低，所以來到本年8月上旬前，筆者仍認為這不過是一個已被人忘記了的笑話，可是萬萬想不到這個玩笑竟然是真的——《葛葉雷堂vs地獄王》正式公布！對於只聞其名未玩其GAME的一眾《真・女神轉生》迷來說，《葛葉雷堂》可能只是個掛上《惡魔召喚師》之名的疏堂外傳作，但玩過的朋友應該會知道，此作在《惡召》世界及《真・女神》世界之間起了無可取代的連繫作用……趁《地獄王》發表了不久（雖然此文出街之時應隔了不少日子吧？），是時候溫故知新了！

惡魔召喚師+名偵探
葛葉一族研究檔案

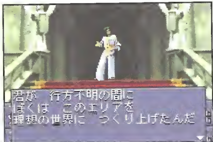
極速！解讀《超力兵團》

我想許多人玩《超力兵團》時，都只會當它是一只像《DIGITAL DEVIL SAGA》般的外傳遊戲吧？可是當大家玩到最終章的第12章，才會發現它是真正為補完《真・女神》本家（不計《真3》）和《惡魔召喚師》關係而行的重要作品。請讓筆者快速地回顧一下《超力兵團》的故事吧——大正20年，千金小姐大道寺伽耶被流傳在家族間傳說的「惡靈」附身，誓要搞定帝都，正義的惡魔召喚師葛葉雷堂（葛葉ライドウ）於是出手相助，打倒惡靈救出伽耶跟帝都後，和伽耶一起看美麗的夕陽（最後的部份好像沒甚麼關係……），詳細如何請自行玩一下遊戲。故事主體乍看沒有太多過人之處，然而劇情精髓在於惡靈首領的動機。其實所謂的惡靈是來自未來第N代葛葉雷堂的意志，而他所身處的時空正是《真2》時被美西亞教（メシア教）所支配的世界。由於美西亞的極權主義引起了未來雷堂的不滿，令他想從過去改變這一切，而由現代世界步向《北斗之拳》式末世紀風情的關鍵，就是位於《真1》時的美國佬ICBM（核爆）事件（※1）。此事的原由在於國津神為打敗天津神奪回日本，因而通敵（？）美國投下ICBM，如果打從開始時國津神已得到日本的話，便能阻止大破壞發生。為此，未來雷堂決定讓自己的意志，憑依在大道寺家歷代千金上（這傢伙專挑女的下手！真令人火大！），由江戶時代開始逐步改變過去，修正未來。《真1》及《真2》在1999年之前的歷史跟我們現實完全一樣，也就是說大正年代只來到15年，而《超力兵團》的「大正20年」正是未來雷堂改變過去的先兆。事實上在遊戲進行期間，由時間迷子的預言中可以知道，《超力兵團》在90年代後就會漸漸步向《真1》的世界，儘管歷史上的大正年號比未修正前時多出了數年，仍未能扭轉未來大破壞的悲劇。未來雷堂決定在大正20年時大肆破壞帝都的一切，好讓國津神奪回由天津神領導的日本。雖然到最後未來雷堂還是失敗，但假設他能成功的話，世界得以繼續發展至類似我們現代的時期，惡魔召喚師繼續在社會暗地裡活躍，亦即是《惡魔召喚師》及《PERSONA》（※2）的舞台。

在這裡又引申出一個問題來：萬一大正年代的雷堂知道了未來的事，他還會如此選擇嗎？要打破未來的宿命，就不得不捨棄現在的公義，當然毫不知情的雷堂選擇把握現在，但要將如此沉重的決定交給這名高中生負責，似乎和《超力兵團》的和諧兼王道的劇情相違背……



沒有核爆炸，惡魔召喚師繼續暗地裡活躍，也就是《惡召1》的世界

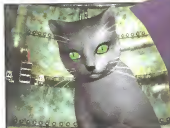


如果《超力兵團》的故事繼續發展，將會來到《真2》的舞台上

為何未來雷堂選擇伽耶來附身仍是個謎

時代巨輪下的葛葉一族

葛葉之名對《惡召》系列的粉絲來說，在《葛葉雷堂》之前早已成為神樣的名字，在《惡召》世界舉足輕重。從日本飛鳥時代（約西曆500～800年期間）開始，日本已經有惡魔召喚師存在，而葛葉一族（※3）就是當中的著名家系。雖然名為「一族」，但事實上葛葉一族的開山鼻祖共有四人，他們各自衍生出不同的分家，也就是葛葉家系的1、2、3及葛葉雷堂，而家系1又再細分成兩大派別，換言之整個葛葉一族共有五個派系。不用多說，《葛葉雷堂》系列中的主角葛葉雷堂當然是來自雷堂家系，正如最初公布此角的資料所示，他的名字是從初代起一代傳一代般，由滿師的弟子（非由血緣世襲）承繼過來，到了大正20年時已經來到第14代，每個年代都只有一位葛葉雷堂存在，而且他們都跟八咫烏使者（ヤタガラスの使者，天津神旗下保護帝都的組織）合作維持帝都和平（汗）。在《超力兵團》中除主角外，其實還有一名雷堂家的成員曾現身，他便是葛葉一族的宗師——初代葛葉雷堂。來到遊戲後段，會出現劇情略略提及第14代雷堂的貓咪助手業斗童子其實是初代雷堂犯下某些族規後，被懲罰而變成黑貓協助雷堂家的成員辦事的角色。至於他犯了甚麼事呢？在《超力兵團》中好像沒怎樣提過……



貓咪業斗曾說過，雷堂是承繼了其名的後人

打死都不脫帽子的雷堂君已經是第14代繼承者



而《惡召》系列中有另一位葛葉一族獲大人氣支持，此人正是橫行《惡召》及《PERSONA》系列的葛葉京司（葛葉キョウジ）。京司於1995年SS名作《惡召1》一作中首度登場，本來他是名同時擁有偵探及惡魔召喚師身份的男子，不過卻慘遭奸人所害，肉身和靈魂被強行分離，更不幸的是他原來的肉身被枉死的主角（玩家）佔據，成為無主孤魂的他只好不斷移入其他死人的身體行事，可說是《惡召》系列中運氣最糟的傢伙。不過「塞翁失馬，焉知非福」，雖然京司有著倒霉的命運，但亦因為他的移魂能力，除了能在《惡召1》大派用場之外，在《SOUL HACKERS》及《P2 罪／罰》中同樣借用他人身體來登場，是整個《真·女神》系列裡登場次數最多的角色（惡魔不跟你算）。數起來，《惡召》及《PERSONA》系列中被京司「借屍還魂」的角色一共有三位，各位知道他們是誰嗎（答中無獎）？有一點值得留意，《惡召1》時的「JEL頭氊屎LOOK」京司其實是已被主角佔用了身體的版本，原本京司的打扮其實較系沉實（雖然只是一點）。



葛葉京司的移魂大法（？）成就了他在《惡召》系列的地位

京司派系是葛葉家系中的一大分家，和雷堂家系一樣，「京司」之名同樣為修行繼承，每個世代只有一名京司，但京司派冒起的時期比雷堂派較後，所以初代京司出現時雷堂派已經來到第14代……對，正是《葛葉雷堂》的年代！說得確切一點，初代京司應是在小說《惡魔召喚師 葛葉雷堂對死人驛使》現身，小說有談到「キョウジ」的漢字應是「狂死」，但狂死用在名字上好像有點怪（也不是有點……），因此本文用較常見的「京司」譯名取代。京司跟雷堂雖是葛葉一族，不過兩者的技藝卻非常不同，雷堂派所用的是神術而京司派用的則是陰陽術，從召喚術的角度來看陰陽術較遜色，被收服的仲魔只能召喚一次，之後就不能返回管子，所以初代京司帶著大量管子，仲魔用完就丟（汗）。然而這個缺點來到《惡召1》時好像已經消失掉，現代京司的召喚神鎗GUMP已能無限次召還仲魔，這該是賽先生（科學）的大勝利呢！



初代葛葉京司個性粗豪，為求完成任務不惜犧牲其他人

《地獄王》斷估冇痛苦

有了上集的「經驗」，我想新一集《地獄王》應該會繼續服務《真·女神》迷，完成《真·女神》補完計劃。雖然遊戲公布的資料仍然很少，可是還是有點東西值得研究。首先是那個金髮青年新角色……這個真是新角色嗎（汗）！？十居其九就是《真·女神》系列大魔王路西法（ルシファー）啊！？路生，你那手挽袋上的羊頭掛飾太明顯啦。既然路生在打正《惡召》旗號下登場的話，相信距離《惡召》與《真·女神》兩方舞台正式接軌的日子不遠了。另一方面，金子已經透露，在此作中還會出現其他葛葉一族成員，看來初代葛葉京司終於能在遊戲版中登場吧？不得不提各位，限定版附送的特製遊戲《真·女神轉生III —NOCTURNE— MANICS CHRONICLE EDITION》（誠徵簡稱）裡，葛葉雷堂將會粉墨登場，可是此舉非但是要引誘各位墮進限定版陷阱，更可能是一個讓《真III》舞台和本家連繫的良機，因為《真III》的舞台自成一派，劇情深奧程度該是系列之冠，和以往系列較少連接點，說不定今回雷堂大戰人修羅，可以打通《真III》和其他系列的友情橋樑……

最後來個超廢的小總結——現在怎樣推敲都沒用，還是好好期待《地獄王》的來臨吧！！



細看《地獄王》中青年手挽袋的裝飾與《真III》老人手杖的裝飾，就會知道兩人其實很有可能是同一人……

《真III》能否靠雷堂來與其他系列接軌呢？



溫馨提示

※1 不論在《真1》走的是LAW、CHAOS還是NEUTRAL路線，在《真2》時世界都一定會被美西亞教征服（From 岡田耕始），所以雖然未來雷堂不滿的是《真2》世界，但重點並非於《真1》的結局上。

※2 雖然真正顯示出與《惡召1》有關係的《P》系列只有第2集，但由於《P2》的世界正是《P1》數年後，而《P3》亦曾非常隱蔽地提及過《P2》角色的未來去向，當然《P4》更跟《P3》在相同時間軸上，由此推斷整個《P》系列的世界觀理能與《惡召1》相同。

※3 「葛葉」一姓來自日本傳說，據聞日本著名陰陽師安陪晴明的母親是為報恩而下嫁給人類的狐仙「葛の葉」，所以京司擅長陰陽術的原因亦是由於他是葛葉一族的後人（在此非指血統上）。

※4 第13代葛葉雷堂是唯一沒有受八咫烏使者管轄的雷堂派，這樣就可以解釋到為何在《超力兵團》中任務失敗時，主角只在12名祖師墓前被說教而不是13名……

參考資料

【葛葉ライドウ對超力兵團@BaKuRo-Chu!】http://j-box6.com/b/2006/03/17/246/#more-246
【超力兵團劇情考察@A9VG】http://bbs.a9vg.com/read.php?tid=435097
【デビルサマナー 葛葉ライドウ對超力兵團　超公式ふぁんぶっく】ファミ通編集部 著／ENTERBRAIN 刊
【デビルサマナー 葛葉ライドウ對死人驛使】無木統文 著／ENTERBRAIN 刊
【復刻版 真·女神轉生デビルサマナー　ワールドガイダンス】成澤大輔&CB's PROJECT 著／SOFTBANK 刊
【デビルサマナー　ソウルハッカーズのすべてRevision】成澤大輔&CB's PROJECT 著／ENTERBRAIN 刊
【ペルソナ俱樂部P3】ファミ通編集部 著／ENTERBRAIN 刊

TEXT：麒麟尾巴　協力：Scarlet　ART：未名

芒亨週報

主持：ASA

芒亨不思議
亦有思考過這種事情嗎……

狩人達の宴

城市中的樹海！名物現實重現！

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G
モンスターハンターポータブル
2008年8月28日

大怪鳥天氣予測

[illegible]：真的成功將那兩個笨蛋引到[illegible]尾巴那邊了~
雪山村：激突！奇面王[illegible]白貓尼[illegible]挑對決

＊迅龍崇拜協會吐血製作，是日出紙六大張＊

獵人之宴

還記得在《G-Zone》Vol.131「芒亨週報」中介紹過的這個獵人夏日活動嗎？和知名KTV合作，重現《MHP2G》獵人世界裡野外風貌、充滿狩獵感風味的環境之外；還花心思設計了多款特別菜式，「回復藥」、「幻獸起司」甚至連「モノブロスハート(一角龍之心)」都化身碟子上的美食！這活動對交換爺來說未免太過刺激了，改為由ASA我親自出馬；畢、畢竟「迅龍」變成飲品也算是不思議現象的一種嘛！我當然不是因為饞嘴、想品嚐美食才過來的啊！(抹掉D水)是真的啊……

宴饗前夜祭　女獵魂現身內覽會

是次《Monster Hunter X Pasela ～獵人們之宴會～》活動由8月14日開始，一直至暑假的最後一刻——8月31日——於日本國內超有名的KTV「Karaoke Pasela」的數家連鎖店裡舉行；早在這為期半個月的活動舉行前一天，CAPCOM方面便特地舉行了一個為業內人士而設的內覽會，早一步將上至菜式名單、種類，下至同場促銷的商品……總之所有和這次計劃有相的內容，一舉公開！這天出席的除了CAPCOM、Karaoke Pasela兩方面的活動負責人之外，最意想不到的，是竟然邀請到為《Monster Hunter》系列遊戲擔當了兩年角色聲優的阿部玲子小姐擔當司儀一職！除了能重溫她親切又熟悉的聲音之外，還得知她是位喜歡「メルホアZ」系列防具、主要使用太刀的獵人呢(笑)

阿部玲子小姐的聲音，相信以女角色展開狩獵生活的獵人都已經很熟悉了

相反CAPCOM的萩原先生，戲份(！？)好像被搶去很多呢(笑)

「Karaoke Pasela」涉谷店店長大河先生，述說自己店子舉行活動的興奮

白貓之大攻勢　歌酒美食集會所

不單單是這次的內覽會，在正式活動時，每家參與的「Karaoke Pasela」連鎖店在會於場內間隔一個商品攤位，售賣各種《Monster Hunter Portable 2ndG》的相關精品。包括沙灘涼鞋、環保袋及白貓瓷杯在內，絕大多數商品也是「Monster Hunter 2008 夏」商品攻勢中登場的新「獵人」；它們達成任務的條件，就是要成功討伐獵人們的銀包(笑)然而，販售的絕大部分商品，獵人們也可以晚點到CAPCOM的網上商店購入；因此大家也沒有太大必要急著在商品堆中游走，專心一意的好好享受《Monster Hunter X Pasela ～獵人們之宴會～》、將心思全盤放到KTV和美食上面，在這個人造樹海渡過一段愉快的時光，為自己的獵人生活寫下難忘的一頁吧！

布偶、鑰匙套、手帕、環保袋……商品全方位出擊，誓要攻陷一眾獵人的心

除了《MHP2G》有名食物外，還有商品的菜單……

放下武器，好好和戰友享受集會所的快樂氣氛喔！

用餐同場狩獵　樹海100%！

是次《Monster Hunter X Pasela 〜獵人們之宴會〜》活動由8月14日開始，一直至暑假的最後一刻——8月31日——於日本國內超有名的KTV「Karaoke Pasela」的數家連鎖店裡舉行；早在這為期半個月的活動舉行前一天，CAPCOM方面便特地舉行了一個為業內人士而設的內覽會，早一步將上至菜式名單、種類，下至同場促銷的商品……總之所有和這次計劃有相的內容，一舉公開！這天出席的除了CAPCOM、Karaoke Pasela兩方面的活動負責人之外，最意想不到的，是竟然邀請到為《Monster Hunter》系列遊戲擔當了兩年角色聲優的阿部玲子小姐擔當司儀一職！除了能重溫她親切又熟悉的聲音之外，還得知她是位喜歡「メルホアZ」系列防具、主要使用太刀的獵人呢（笑）





無限量電源供應，這裡某程度也可以說是獵人天堂哩……



店子本身的舞台和大型屏幕，也可讓獵人表演一展歌藝



由於紀念品是隨機分派的關係，想得到特定款式的話很有可能要和朋友交換

肉！肉！肉！　已經完美地燒好了！

細聽燒肉之歌、於四圈半時停止剛剛好！「こんがり肉」可說是經驗豐富的老獵人和初出茅廬的年輕獵人也都熟悉的物品，同時也是上位難度以上任務不可或缺的必需道具；而除了原來版本外，燒肉於8月14日〜23日會有香辣的「ホットミート」、8月24日〜31日也會有涼品「クーラーミート」的兩種特別版……這是否意味著大家最少要前來「Karaoke Pasela」兩次呢？（笑）另一邊廂，可能是由廚師白貓（！？）特製的「アイルーのおむすび」，表面看和一般的飯糰沒有太大分別；事實上份量可是普通的四倍，果然這時候就需要借助其他三位戰友的力量了……





可能沒東西對比較難看出，其實「アイルーのおむすび」體積是一般飯團的四倍



份量十足，未知會否隨機出現燒過久的焦黑「コゲ肉」呢？



除了普通的燒肉外，特別日子還會有「ホットミート」及「クーラーミート」現身

太刀串燒！？　一角龍心 X 金箔美酒

以太刀型的鐵枝將一件又一件的的深紅肉塊串起，就是這道串燒「モノブロスハート」了；一角龍之心怎麼說也是只能夠在村長任務裡頭收集的珍貴道具，現在竟然能隨便享用！？其實這道菜的原材料是雞心。剛剛提到過金箔酒「黃金芋酒」，很多獵人第一時間就聯想到它在白貓廚房中的最佳拍檔——「幻獸チーズ」了；這個酒類配搭乳製品的組合，亦會在是次活動中重現，不過這道菜的酒性較烈、加上易入口的下酒小食幻獸起士很容易使人醉倒……除此之外，「モス肉ハンバーガー」這個苔皮豬肉漢堡，相信會深得小朋友的喜愛。





相比起一角龍之心，太刀型的鐵枝本身才是焦點呢



在西方，也有像是紅酒配起士的美食組合



「モス肉ハンバーガー」的名字其實和某家漢堡包專門店蠻像的

風雨同路飲料　治癒獵人的心靈

在任務裡相信大家經常有機會使用「回復藥」了，未知現實中「回復藥」的味道又是如何的呢？在整個活動期間裡，各位獵人也可以點餐指名薄荷口味的「回復藥」；除了特地以《MHP2G》裡頭的容器盛載外，假如點的是「回復藥グレート」的話，還會附贈一小瓶蜜糖「ハチミツ」供大家自行調合！至於酒類中的「ホピ酒」、「ポッケビール」，充滿了兩個村子集會所獨特風味的飲品；而同樣是獵人經常在白貓廚房選擇的食材「黃金芋酒」，則是在酒裡加入少量金箔的高級品。順帶一提，尚未成年的年輕獵人，可不能胡亂接觸酒精啊！





需要自行合成……成功率也會一樣只有90%嗎？



當看見「ホピ酒」，就讓人回想起酒場的比試腕力小遊戲了



「黃金芋酒」＝50體力，已經在獵人內心建立根深柢固的形象

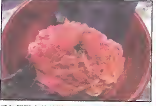
中西混合風格　千年蟹的華麗食桌

飯／麵類的主菜，本身亦有分為8月23日前及8月24日後兩個期間登場的食品。「千年ガニと黃金米のチャーハン」、「千年ガニとシモフリトマトのパスタ」這兩個皆是以千年蟹肉為主、只能於8月14日〜8月23日指名的食品；前者是配合黃金米製作的炒飯，至於後者則是加入蕃茄作為配料的意粉。而8月24日開始、一直到整個活動完結那天，則會變成「特選キノコのペペロンチーニ」的草菇醬麵。以大怪鳥為主題的「クックナゲット」炸雞塊，上面還特意加上類似鱗片的配料，讓外觀加分同時也令口感提升。





中華風味濃厚的「千年ガニと黃金米のチャーハン」，加入蛋可說是炒飯的精髓



千年蟹配合蕃茄醬的意粉，吁道較為濃厚



「クックナゲット」炸雞塊，口感和大家平常吃的有天壤之別

肉類+蔬菜　破壞力超絕強化！？

繼續是一眾獵人熟悉的菜式，這次是進食後同時增加獵人體力最大上限和攻擊力的「肉類+蔬菜」組合；而且雖然肉類方面固定了是選用「ギガントミート」，不過蔬菜配料大家就可以嘗試洋蔥「オニマツタケ」或者蕃茄「シモフリトマト」其中一款，可算是非常體貼的設計呢。而在沙漠、密林中棲息的「絕對防禦將軍」盾蟹，大家在破壞牠的雙鉗時，也會被裡頭裸露出來的蟹肉吸引了吧？這款包含了蟹殼、油炸蟹鉗和雜菜沙拉的「極上ザザミソサラダ」，相信一定能夠滿足獵人們這段日子累積、未能解放的食慾。相信大家經過這一次活動後，即使沒看到漢字，也知道在白貓廚房怎樣組合菜式了吧？





迎合部分人不吃洋蔥／蕃茄，獵人可以自選一款配料



肉類方面固定了是「ギガントミート」，雖然也是因為沒可能拿「龍頭」出來……



而「極上ザザミソサラダ」相信大家在中式晚宴裡，也經常有機會享用

四季狩獵通行　燒瓶熱飲・冰鎮冷飲

說特色飲品是這次《Monster Hunter X Pasela ～獵人們之宴會～》最矚目的部分也不為過，相信大家到訪雪山、陰暗的濕洞窟時，為了驅走寒冷必然會喝一瓶「ホットドリンク」。但想不到，店家竟然會以燒瓶來盛載端到客人桌子、即場以本生燈煮沸……該不會真的是加苦蟲「にが蟲」到裡面，「即叫即蒸」吧！？另一方面為了不在沙漠和火山被熱浪吞噬，「クーラードリンク」也很重要；不過賣相較為普通，不夠熱飲來得驚人……但在炎熱的夏季中應該會較受歡迎吧？

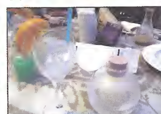




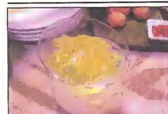
即時加熱，難怪要以耐熱性高的燒瓶盛載



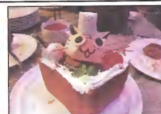
……看起來有點像羅宋湯



預計指名「クーラードリンク」的獵人會較多



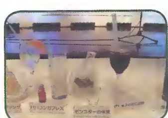
「雷光蟲ゼリー」是集清甜、爽口和冰極口感三者於一身的果凍

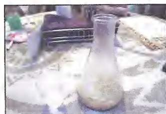


「アイルーハニトー」上面的白貓非常可愛，大家能狠下心切下去嗎？

魔物之特飲　外觀詭異・味道奇佳！？

接下來的各種特飲皆是以魔物為主題的，而且更不能夠單憑外觀和名字來判斷味道；比如說「モンスターの體液」名字讓人不太有好感、灰褐色的外觀也相當不討好，但實際上卻是香甜的橘子味。另外「ゲリョスの死にまね」這杯葡萄汁飲品，就是以毒雞裝死這招作為主題；飲管極粗的這杯特飲，當心吸太大口而太快喝完啊！至於桃毛獸「ババコンガプレス」特飲，飲用前需要混合「カルピスベース」；雖然是名為桃毛獸之吹息，但這款飲品應該不會有古怪的臭味吧……（汗）





「モンスターの體液」想不到竟然相當易入口呢……



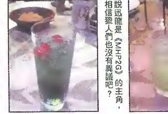
和「ババコンガプレス」同樣，「ゲリョスの死にまね」也要混合「カルピスベース」來喝



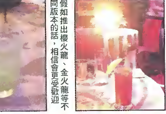
而桃毛獸特飲「ババコンガプレス」的味道，也令獵人一試難忘

燦爛降臨！　樹海之赤光絕影

當然除了毒雞、小鹿這些嘍囉級的敵人之外，《MHP2G》中更強大的錯龍、雌火龍，甚至乎主角迅龍怎可以不在這個大祭典出現呢？名為「グラビモスの熱線」的這款特飲，相較起味道更矚目的相信會是那條燃燒的導火線了；是一款外觀、味道同樣高分，充分表現鎧龍特色的飲品。「リオレイアのサマーソルト」則是以雌火龍「360度垂直迴轉攻擊」招式為主題，薄荷味道的飲品加上杯邊的鹽巴，口感也非常特別。最後，迅龍憤怒時的招牌赤色目光；假若再藏匿於樹海裡頭的話，會是怎麼樣的一幅光景呢？這杯「漆黑の迅龍」相信就能解答大家這個問題。



說迅龍是《MHP2G》的主角，相信獵人們也沒有異議吧？



假如推出櫻火龍、金火龍等不同版本的話，相信會更受歡迎

開砲吧！飛龍要塞！

宴席終焉　果凍雪糕最完美句號

最後，作為一個盛宴的完美終結，甜品也是不能忽視的重要一環。發出詭異螢光色的「雷光蟲ゼリー」，外觀以半透明的黃色光輝為主，下方則以冰鎮冷凍；一口口冰涼感覺滑進喉嚨，非常爽口。假如獵人本身擁有「はらへり倍加【大】」技能（笑），主菜也無法滿足肚子的話，那麼巨型的「アイルーハニトー」絕對是甜品的首選。而最後，巧克力雪糕本來在一般餐館算是很普通的菜式；但假如是以《MHP2G》作為主題的話……該不會是以道具「モンスターのフン」／「飛龍のフン」這些優質肥料作為原型構思的吧……（汗）





……不願置評、也不願聯想和《MHP2G》有何關係的甜品

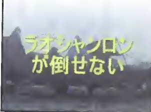
～為你尋找非一般的狩獵樂趣～

主持：樹海陽光宅男

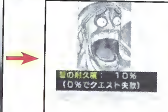
モンハンニコ動画（G）
Mon Hun NICO DOUGA

無法打倒的『老山龍』！

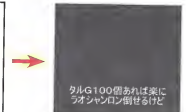
老山龍。擁有連一般古龍都無法匹敵的超高體力，再加上每踏一步也會出現強勁的風壓……單以一己之力作戰的話，除了要經歷每區害怕一次的「老山龍擺尾」危機之外；爬上牠背項剝取素材、在高橋上與牠對峙，種種回憶也是在其他飛龍任務裡得不到的。但想不到原來在電腦版《MHFO》中，牠還有另一招讓獵人們痛不欲生的狠技……！？



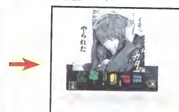
在「無法打倒」系列裡頭，這段短片的內容較為豐富



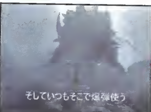
多人進行的話，原則上城的耐久力很少會掉到50%以下



以上百個「大タル爆弾」當然能輕鬆解決牠，但是沒可能做到吧……？

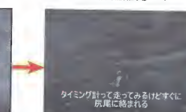


危機！磨刀石要花光了！



永遠也在牠進來時的位置以爆炸破壞角……


新手獵人初次對上時，較難兼顧設置巨龍爆彈／剝取背部素材兩者



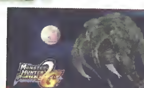
被尾巴擊中的話，會被吹飛到腹部下面


……該說這是老山龍還是《MHFO》的絕招呢？

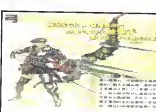
▶片段關鍵字：『zmmsxZ1Xz2M』 ▶網址：http://www.youtube.com/watch?v=zmmsxZ1Xz2M

無法打倒的『浮岳龍』！

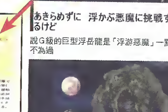
沒有從《MH2》移植到《MHP2》、而遭到支持者們發出不滿聲音；及後於《MHP2G》中出現的G級版本、亦因為對戰方式和以往有別的關係，讓不少獵人吃足苦頭……說浮岳龍是新一集其中一個最讓獵人頭痛的挑戰也不為過，出戰的獵人，千萬要記得帶備「生命の粉塵」拯救被吞噬的戰友啊！



說G級的巨型浮岳龍是「浮游惡魔」一點也不為過



以遠距離武器迎戰的話，隨時被吞噬攻擊秒殺

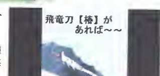


除了「生命の粉塵」外，「捕獲用麻醉玉」在此戰的角色也相當重要

▶片段關鍵字：『kw_YQAO4rBg』
▶網址：http://www.youtube.com/watch?v=kw_YQAO4rBg

無法打倒的『桃毛獸』！

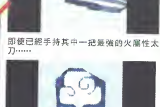
看到標題時，千萬別以為這頭初次和獵人接觸的牙獸種之始——「桃毛獸」容易對付啊！除了本身發怒後傷害、速度皆更上一層樓之外，受身站起、進食後、吸一口氣拍拍肚子……多種情況下突然使出臭屁攻擊的牠，亦能夠說是每個近接系獵人的惡夢……



即使已經手持其中一把最強的火屬性太刀……



就儲手段盡出的牠，憤怒時速度的爆發力亦相當高



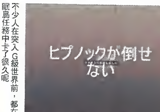
一直被忽視的「消臭玉」，在G級桃毛獸、綠毛獸任務裡面卻變得極度重要

▶片段關鍵字：『1分40秒程度』
▶網址：http://www.youtube.com/watch?v=MPNmoirfoWs

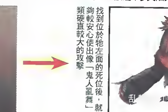
無法打倒的『眠鳥』！

自電腦版本遊戲《MHFO》登場的新魔物眠鳥，在今年3月連同樹海這個充滿魅力的新地區一同現身《MHP2G》；把守著「集會所G級任務」及「村長上位任務」關口的牠，可能現在已經無法對老手獵人們構成威脅，但是在發現迴避死位前的飛踢攻擊，也讓過不少人陷入苦戰。

不少人在突入G級世界前，都在眠鳥任務中卡了很久呢



找到位於牠左面的死位後，就能夠較安心使出像「鬼人亂舞」一類硬直較大的攻擊



最後只能在瀕死時以「こやし玉」解圍……



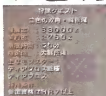


▶片段關鍵字：『今夜 逆輸入』 ▶網址：http://www.youtube.com/watch?v=NVPeWcyafJQ

D.L.Action! 主持：集會所酒鬼

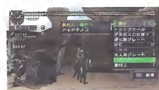
魔王的二重極

『二色の雙角・鬥技場』

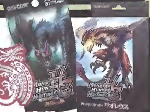


集合「雙角龍」和「黑雙角龍」這兩頭容易發怒、攻擊性強的暴君的這個任務，雖然名字和早前的「二色の雙にゃふ・小鬥技場」有點接近，可是就困難程度來說可說是不同次元的存在。雖然這兩頭G級魔物時而潛進地底突擊，時而咆吼後使出衝撞，威脅性看似很高；但假如能緊記「未發怒的雙角龍能夠以音爆彈牽制」的道理，完全不輸出傷害於其中一頭身上的話，雙怕就能夠集中應戰沒被牽制的傢伙。





以「放置Play」戰術無視一頭雙角龍的話，戰鬥將會變得更加輕鬆



善用「モドリ玉」及營地供回復體力的床，將能輕鬆不少



無論任何情況下面對雙角龍，斷尾也是其中一件優先處理的工作

紙上談兵的狩獵!?芒亨HC! 主持：交換爺

繼『Monster Hunter Trading Card Game』之後，官方公佈將會推出另一款新的獵人集換式紙牌遊戲——『Monster Hunter Hunting Card』；除了截然不同的新玩法、將會加入《MHP2G》的新魔物外，找來更多畫師為角色重新繪製新形象，也是焦點所在。這款新遊戲預定會於10月25日推出名為「樹海の影」的第一代咭牌，有興趣的獵人就要好好留意了。

MONSTER HUNTER 山菜組

獵人咭



強度和登場所花費的素材稀有度成正比

任務咭



完成任務的獵人將會得到指定的分數

魔物牌



和『MHTCG』不同，魔物能夠在任務裡協助大家進行狩獵

目標魔物牌



擊倒目標魔物代表了一個任務的終結

事件咭



使用道具、情殊情節發生的牌，它們的存在能夠增加任務的變數

王立調查團 主持人：膠換爺

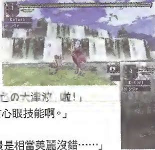
討厭!死相!最沒人氣的地區會是……



就像火屬性攻擊對狩獵「小褲褲」、「雪獅子」有利，能加速任務完成的速度，但在面對「櫻火龍」、「炎妃龍」等敵人時，這些武器卻苦無用武之地那樣；獵人世界很多時也是分割成「正」與「反」兩面的，狩獵如是，獵人們的喜好也一樣。既然有獵人「喜愛」的地區，當然亦有他們「討厭」的地區存在啦。到底，這隻地區會是……？而它們不像「樹海」、「舊沼地」那樣多人歡迎的原因又何在呢？

第一位・舊密林

相信當大家嘗試過在這塊懷舊《MHP》風光的福地裡，迎戰「綠毛獸」、「翠水龍」等強敵的話，大概就已經了解為甚麼這裡的討厭指數會屢創新高吧？高聳入雲的原始森林、粗大阻擋視野的樹木，再配合上述敵人本身的天然保護色；於此地狩獵不僅要有良好的技術，還有有「心眼」得知攻擊從哪裡攻將過來。不然以一眾槍手為首，遭G級的牠們衝撞一下已足夠陷入萬劫不復之地。



這裡營地單以景點來說，觀賞價值極高

但當要進行實戰，便會發現樹木也變成敵人……

獵人評價：

- 「陷害隊友一流……」
- 「我以後唔幫人打『翠の大津波』啦！」
- 「原來做弓箭手也要有心眼技能啊。」
- 「D樹再密D鴉笨！」
- 「雖然營地那邊的風景是相當美麗沒錯……」

第二位・農場

對！農場，繼《MHP2》登上獵人討厭地區榜冠軍後，在新一集小跌一級，卻仍能保持第二位的位置。原因何在呢？主要得票來源是「其他早一步用餐、在集會所等待」的獵人們，已經接過任務、在桌子旁發呆，神秘的「第四人」卻還在悠閒釣魚……很多時也會演變成三位獵人自行出發的結局。

獵人評價：

- 「由於這地方(農場)的存在，做兩次任務應該要花一小時……」
- 「……又話食貓飯？我聽到你哥邊有掘石聲喎。」
- 「唔好等佢！吼吼！」



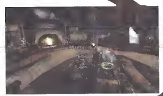
想偷偷溜進農場的話，首要條件是關掉音源(喂)

第三位・單人集會所

約朋友出來、到咖啡廳或是食肆狩獵還好，看到這情況還能夠立即修正；但假如只是透過X-Link到網絡找尋對手的話，很多時可能過了十多分鐘才會發現有不妥……相信任何獵人也都嘗試過的了：幹嗎會誤入單人集會所等人呢？

獵人評價：

- 「右上角沒有出現其他獵人的名單，便能夠發現吧？」
- 「其他人會不會太慢了……」
- 「Zzz……Zzz……」



這算是每個獵人也擁有的回憶

G級信箱

主持人：太刀神菲姬、笛人的尾巴、怒首領封真、斷尾狂豬頭

gzonemh2g@yahoo.com.hk

G級信箱成立宗旨乃為一眾獵人解答任何大小問題，不論是魔物應對、裝備配搭或是對週報本身的意見，四位獵人都樂意為大家盡能力解答，歡迎港九新界各方獵人來信！電郵地址是：

教我做古怪的動作

怒首領封真、斷尾狂豬頭、笛人的尾巴、太刀神菲姬：

1～不知道為甚麼在選擇角色進入遊戲畫面時，右方突然沒有顯示獵人角色？以前獵人會作出一個帥氣的動作、可是現在只有顯示裝備的名稱、遊玩時間等資料……有辦法解決嗎？

2～而我有時在改變防具的顏色後，換上其他裝備再穿回原本的裝備時，防具並沒有記憶已轉變的顏色……希望可以提供解決方法。

獵人＊慢半拍～上

獵人＊慢半拍～：

首先，其實獵人＊慢半拍～您可以在標題畫面進入「OPTIONS」，將「簡易キャラクターセレクト」一項設定成「OFF」；這樣一來就能夠再次看見您角色的英姿了。至於另一個問題，編輯部獵人們嘗試以「一括變更」指令將防具顏色改變後，即使換上多套不同防具再穿回原本的裝備，系統也依舊記憶了各自的設定，您不妨嘗試。

OPTIONS設定是較少獵人花時間留意的部分

客戶服務熱線

獵人G級信箱：

你好！首先多謝各位獵人不厭其煩地回答我，今次來信想問一下團戰裡頭，有沒有甚麼好的片手劍／大劍是推薦使用的？能不能順便為武器混裝？另外想問問，G級祖龍「ミラルーツZ」防具發動的技能「剛弾」有甚麼用？我看《G-Zone》芒亨聖經上是寫「通常彈強化‧貫通彈強化‧散彈強化」，但我的朋友說似乎是射擊通常彈 Lv3時威力會上升，到底是兩個技能皆有、抑或只是前者有？

最後想給獵人G級信箱一些建議，我是沒有惡意的。很多來信要求混裝時，很多時數位獵人都會推介G級的裝備給他們；但是部分可能仍處於HR6、甚至是下位程度……希望各位獵人能夠細心看看信的內容，再選擇合適的裝備推介。另一方面，雖然我知道數位獵人所玩的是原裝《Monster Hunter Portable 2ndG》而非《Monster Hunter Freedom 2ndG》，但是在混裝時只列日文名字的話，可能會有些獵人看不懂……

祝《G-Zone》各位獵人不斷刷新紀錄！

沒有腳的蒼火裝獵人上

沒有腳的蒼火裝獵人：

團體戰裡頭，片手劍獵人應該以輔助作為自已的定位，不應貪攻搶威；片手劍的機敏性極高，配合「廣域化 +N」技能彌補其他獵人的空隙，將團隊的死亡率下降到最低非常有效，輸出傷害的工作就交給其他獵人吧！此外攻擊頻率高也有助他們對魔物賦與各種異常狀態，不妨以此方向思考混裝方向。武器的話獵人尾巴偏好「咒王劍チャチャブー」以及「メラルーツールG」，混裝推介如下：

位置	裝備名稱	裝飾品
武器	咒王劍チャチャブー	慈愛珠 *1
頭部	混沌のパオ	—
胸部	リオハートZメイル	親愛珠 *1
手臂	フルフルZアーム	親愛珠 *1
腰部	リオハートZコイル	迅食珠 *1
雙腳	レックスXグリーヴ	迅食珠 *1

發動技能
早食い
狀態異常攻擊強化
廣域化 +2

此外，大劍在《MHP2G》藉著「拔刀術」、「集中」等新技能的興起，《MHP2》時速度慢、實用性低的缺點得到好好改善，使用率甚至追得上國民武器之首的太刀。除了「Hit & Run」的拔刀儲力Lv 3斬擊、收納武器的基本戰術外，大劍的擋格也有助獵人在咆吼下活命、不用像太刀及雙刀這些同樣傷害輸出速度高的武器系統那樣，混裝時要連同「高級耳栓」技能一併納入考量範圍裡。相信「崩劍ウェンカムルバス」、「角王劍アーティラート」這些大劍您應該聽過不少獵人推介了，但獵人尾巴覺得「大鬼金棒【溫羅】」以及「流刃劍ガノトトス」本身也是相當不錯的武器。混裝推介的話：

位置	裝備名稱	裝飾品
頭部	キリンXホーン	屬攻珠 *1、拔刀珠 *1
胸部	グラビドZメイル	名匠珠 *1
手臂	キリンXアームロング	拔擊珠 *1
腰部	ウカムルイッケク	拔擊珠 *1
雙腳	金色ノ袴‧真	拔擊珠 *1

發動技能
拔刀術
屬性攻擊強化
斬れ味レベル +1

有關「剛弾」技能，它是一個複合型的技能，同時發動「通常彈‧連射矢威力UP」、「貫通彈‧貫通矢威力UP」以及「散彈‧擴散矢威力UP」三個效果；而通常彈Lv 3本身亦是通常彈家族的一員，在「剛弾」發動時當然也會受惠、提升造成的傷害。這一點在經過一眾獵人實戰測試之後，已經得到證實，請放心生產「ミラルーツZ」、穿著使用。

早於『成為大劍宗師』、『「擴2」戰術復活有望』、『祖龍的隱藏裝備』和『太刀神的第一步』；以至後來『下位裝越級升G級』、『繼承無罪！還我自由！』、『天字第一號太刀學徒』及『中出鎖頭王』；甚至乎近來『老山龍與我』、『異常吃力』、『片手劍的搖籃曲』……等等來信；在為獵人們混裝時已經有考慮到他們來信描述的實際情況來選材，絕大部分的情況下防具素材也是他們當時也收集到的東西。

而另一方面，部分來信對技能的需求也相當嚴格，要技能「強、實用」、發動技能「多」，更甚者還希望外觀「漂亮」……假如要滿足他們那三個願望的話，除燈神外似乎就只有裝飾品Slot位較多的G級防具了(特別是《MHP2G》的新技能「拔刀術」、「集中」等等)，這一點希望各位獵人好好體諒。而裝備名字語言方面的問題，相信日本語的防具名稱能夠讓最多獵人即時在武器店的生產名單中比對；數位獵人會好好考慮您的建議，也許在混裝時指明該部件的Rare度有助其他語言版本的獵人查詢。非常感謝您對獵人G級信箱的支持。

「剛弾」和「真打」、「霞皮の護り」一類技能同樣，是屬於複合系的

轉寄古拉爾太陽系……

尾巴教官：

想請問《Phantasy Star Portable》我已經升到Lv 100，是最高等級了嗎？我看見有其他守護者已升到Lv 200，是進行特別任務才能再升級嗎？

獵人Bobby上

獵人Bobby：

目前《Phantasy Star Portable》在正常情況下，最高等級為Lv 100、職業等級上限則為Lv 10；雖然有傳言說官方日後會將等級上限開放至Lv 200，但是目前仍未有進一步消息，獵人Bobby您大可以耐心等待《G-Zone》報導的新消息。

快回來雪山村的懷抱吧！

儲券千日，用在一時！

斷尾狂豬頭：

這次是我第二次來信，上一次多謝你們的幫忙。雖然那槍手裝成功助我擊退老山龍、砦蟹等強敵，但在面對黑龍三兄弟時，就算出戰前進力增加攻擊力的貓飯，依然是無功而還……因為這樣，希望大家可以推介一些武器／裝備，助我單人完成屠殺黑龍三兄弟的重任。

另外，我也在積極挑戰崩龍，應該以甚麼裝備迎戰比較好？我同樣是打算單人進行任務的。

最後一個問題，我每天挑戰火龍的時間超過十小時，但是到了現在依然得不到「雌火龍の天鱗」、「火龍の天鱗」升級裝備……到底有沒有甚麼方法，能夠助我較易得到該些素材呢？

希望各位高手幫幫我，Thanks！

獵人黑龍三兄弟仇視者上

獵人黑龍三兄弟仇視者：

唔……由於G級黑龍三兄弟的體力極高，假如真的想孤身走天涯、強行挑戰的話；尤其是單發攻擊力較弱的遠距離武器系統，必須擁有高手級的射擊精準度和黑龍兄弟相關知識才可以。另一方面，假如沒有信心的話，強烈建議不要選擇『宿命の黑き翼』、『緋天終焉』和『白光』這三個下載任務來挑戰；沒錯這三個任務裡出現的敵人體力是較一般低，但是傷害無法累積至下一場的戰鬥……覺得自已傷害輸出力不足的話，大多選擇一般的集會所任務分數次作戰，這樣子就可以分數次來擊殺牠們了。武器方面推介「勝利と榮光の勇弓 II」，龍屬性和攻擊力皆優秀之餘，「連射」射擊也適合破壞部位之用，最重要的是完全不需要黑龍三兄弟的眼睛作為生產素材，使用回上次的推介裝備、應該不難得到角吧？

位置	裝備名稱	裝飾品
武器	勝利と榮光の勇弓 II	—
頭部	モノブロスSヘルム	爆師珠 *1
胸部	モノブロスSレジスト	爆師珠 *2
手臂	モノデビルガード	危難珠 *1
腰部	モノブロスSコート	爆師珠 *1
雙腳	モノブロスSレギンス	爆師珠 *1

發動技能
火事場力 +2
攻擊力UP【大】
ボマー

至於《MHP2G》的崩龍，心水清的獵人應該也看得出，其實牠和霸龍在招式、習性上也有很多相似的地方；擺尾攻擊的方向、場地結構、能以漆彈看破牠在地底突擊的位置等等……了解這一點的話，相信對狩獵有莫大的幫助。武器方面強烈推介火屬性數值高的，像是「耐震」、「心眼」等技能將會是近接系獵人此戰的最好朋友：

位置	裝備名稱	裝飾品
武器	熔解銃槍ヴォルガノス	匠珠 *2
頭部	ギザミXヘルム	大砲珠 *2
胸部	夜叉‧真【羽衣】	大砲珠 *2
手臂	ギザミZアーム	名匠珠 *1
腰部	ギザミXフォールド	大砲珠 *2
雙腳	金色ノ　‧真	大砲珠 *2

發動技能
心眼
砲術王
斬れ味レベル +1

關於最後「雌火龍の天鱗」和「火龍の天鱗」的取得方法，的確是有一個不用費吹灰之力就能夠得到的辦法的；說到這裡相信不少獵人已經猜到正確答案了，對，就是——找交換爺交換！只要手持「天の山菜組引換券」，就能和交換爺換取各種天鱗、天殼；但為了得到這件道具，您將需要更積極的和其他獵人組隊狩獵哦！

得到「天の山菜組引換券」，多組隊狩獵是唯一的辦法

XB360	宵星傳奇(Tales of Vesperia)		
	Bandai Namco	已發售	1-4人	299元
	RPG	動作戰鬥		
		對應機能：無		

TEXT：飛基男爵　ART：K'ay

本遊戲系統非常複雜，為了讓大家更容易去理解，今期集中把資料一次過刊出。當然也不會少了各種隱藏要素的介紹。不過大家閱讀前請記住以下的資料在需要用時才去看，不然遊戲未爆人也悶爆了。

Tales of Vesperia

隱藏迷宮出現方法
爆機後特殊商店全物品
全人物奧義學習條件
賺錢、連Hit、儲Grade高速妙法

Grade的增減原因

在每場戰鬥中都會在完結後出現一個Grade的評份，按Y可以清楚看到每項評分內容，在這裡列出各項增減加原因，方便大家挑戰最高的等級。

Grade增加原因

名稱	增加值
把挑起的敵人打Down(※)	＋0.01×回數
把處於Down狀態的敵人吹飛	＋0.01
把吹飛的敵人挑起	＋0.01
達成10Hit Combo	＋0.25
達成25Hit Combo	＋0.50
達成50Hit Combo	＋1.00
達成100Hit Combo	＋2.00
達成250Hit Combo	＋5.00
達成500Hit Combo	＋10.00
達成999Hit Combo	＋20.00
FS(※) Chain Bonus	＋0.20×回數
發動了FS	＋1.00×發動回數
發動了BA(※)	＋1.00×發動回數
防守了敵人攻擊	＋0.01×回數
用マジックガード防守了術攻擊	＋0.01×回數
2秒以內勝利	＋1.50
5秒以內勝利	＋1.25
10秒以內勝利	＋1.00
20秒以內勝利	＋0.50
沒有受傷	＋0.50
戰鬥完結時HP是最大值	＋0.25～1.00
戰鬥完結時TP是最大值	＋0.25～1.00
操作模式是Manual	＋0.25～1.00
戰勝頭目	＋10.00～40.00
打倒頭目時的Combo Bouns	＋0.01×HIT數
達成秘密任務	＋10.00

Grade減少原因

名稱	增加值
受到傷害	－0.01×HIT數
受到連續攻擊	－0.01×HIT數
對敵人作出耐性攻擊(例如敵人不怕火你還用火燒)	－0.01×HIT數
操作人物以外的同伴變成不能戰鬥	－0.25×回數
操作人物變成不能戰鬥	－0.50
戰鬥完結時操作人物處於狀態異常	－1.00
使用回復道具	－0.10×回數

※Down就是指受到重擊後躺在地上的狀況
※FS就是Fatal Strike
※BA就是Burst Art

爆機要素

爆機後玩第二週目時，玩家可以在Grade Shop裡購買各種特典，令第二週目玩得更方便容易。由於是使用之前累積的Grade來購買，所以即使是第一次玩也要好好進行。

Grade Shop物品清單

名稱	GP	詳細
アイテム所持最大數99個	400	道具上限變成99
アイテム引き継ぎ	500	繼承貴重品以外的所有道具
ガルド引き継ぎ	1000	繼承金錢
稱號引き継ぎ	500	繼承稱號
コレクター圖鑑引き継ぎ	10	繼承Collector圖鑑
モンスター圖鑑引き継ぎ	10	繼承怪物圖鑑
料理レシピ引き継ぎ	10	繼承菜譜
料理熟練度引き継ぎ	50	繼承料理熟練度
ワールドマップ引き継ぎ	300	繼承大地圖的情報
合成レベル引き継ぎ	10	繼承合成等級
レコード引き継ぎ	10	繼承各種記錄
術技引き継ぎ	1000	繼承所有技、術
スキル引き継ぎ	1000	繼承所有Skill
ユーリ術技引き継ぎ	350	只繼承ユーリ的技、術
エステリーゼ術技引継ぎ	350	只繼承エステリーゼ的技、術
カロル術技引継ぎ	350	只繼承カロル的技、術
リタ術技引継ぎ	350	只繼承リタ的技、術
レイヴン術技引継ぎ	350	只繼承レイヴン的技、術
ジュディス術技引継ぎ	350	只繼承ジュディス的技、術
ラピード術技引継ぎ	350	只繼承ラピード的技、術
最大HP增加	500	最大HP+20%，不能和最大HP減少共存
最大HP減少	10	最大HP-20%，不能和最大HP增加共存
最大TP增加	500	最大TP+20%，不能和最大TP減少共存
最大TP減少	10	最大TP-20%，不能和最大TP增加共存
獲得カルド2倍	600	戰鬥時獲得金錢數量變成兩倍
OVLゲージ上昇率2倍	1000	戰鬥時OVL的上昇率變成兩倍
獲得經驗值0.5倍	10	獲得經驗值變成一半
獲得經驗值2倍	1000	獲得經驗值變成兩倍
獲得經驗值10倍	3000	獲得經驗值變成10倍
獲得GRADE2倍	3000	獲得Grade數值變成兩倍
スキルSP1	3000	技能只消耗一點SP
アイテムドロップ率UP	1000	戰鬥時的掉道具率變成兩倍
テクニカルバトル	50	基本經驗值只得1，但Bonus經驗值變成5倍
戰鬥ランク開放	50	開放戰鬥Rank「UNKOWN」
すきっとぷれいやーV全解放	1000	開放ナム孤島

隱藏迷宮

事前一定要先做了副任務「賢人」，不然就不會發生。出現時期大約在進入ザウデ不落宮前，到フェローの岩場引發事件，到古墓の鄉ヨームゲン的賢人の屋敷住一晚。之後繼續遊戲，打倒最後頭目，儲檔後載入這個爆機進度，再去フェローの岩場，在過去的ヨームゲンの賢人の屋敷得到群青色の戰士の伝記。進入ダングレスト會發生事件，之後在ユルゾニア大陸的トリブダイ山脈(ユウマンジュ南面)，就可找到隱藏迷宮「追憶の迷い路」。

技．術

每個人都有自己的技、術，基本的叫特技，高一級的叫奧義，魔法一類就叫作術。技和術都要達成一定的要求才會學懂，當中有一種叫做「Skill變化」的是有原有的特技或奧義變化出來，但要裝備某些技能才能學會，所以要先找到有相關技能的裝備。以下是每個人物的詳細技表。



ユーリ

名稱	TP	種類	習得條件
蒼破刃	5	特技	初期
三散華	6	特技	Lv.7
双牙掌	7	特技	Lv.9
牙狼擊	9	特技	Lv.11
爆碎陣	12	特技	Lv.14
蒼破牙王擊	18	奧義	Lv.15（蒼破刃、牙狼擊使用50回以上）
烈碎衝破	15	奧義	Lv.18
爪龍連牙斬	16	奧義	Lv.22
圓閃牙	15	特技	Lv.26
斷空牙	18	奧義	Lv.32
幻狼斬	14	特技	Lv.35
峻圓華斬	25	奧義	Lv.36（爪龍連牙斬、圓閃牙使用50回以上）
裂破掌	20	奧義	Lv.38
嗤烈襲	23	奧義	Lv.41
哭空裂蹴擊	22	奧義	Lv.43
戰迅狼破	20	奧義	Lv.48
狼破千烈襲	30	奧義	Lv.56（嗤烈襲、戰迅狼破使用50回以上）
飛燕猛襲牙	28	奧義	Lv.59（哭空裂蹴擊、爆碎陣使用50回以上）
虎牙破斬	12	特技	完成副任務「兄探し」
義翔閃	16	奧義	完成副任務「賞金首」或「鬥技場100人斬り」
絕風刃	30	奧義	完成副任務「フレンと訓練」
三散華・追蓮	11	Skill變化	裝備Skill「俊敏」，三散華使用100回以上
蒼牙刃	7	Skill變化	裝備Skill「剛烈」蒼破刃使用100回以上
蒼破追蓮	7	Skill變化	裝備Skill「連擊」，蒼破刃使用100回以上
風塵狼破	25	Skill變化	裝備Skill「疾風」，戰迅狼破使用100回以上
圓閃襲落	14	Skill變化	裝備Skill「烈襲」，圓閃牙使用100回以上
哭空紅蓮擊	24	Skill變化	裝備Skill「紅蓮」，哭空裂蹴擊使用100回以上
守護方陣	26	Skill變化	裝備Skill「守護」，烈碎衝破使用100回以上
絕破烈氷擊	35	Skill變化	裝備Skill「水塵」，絕風刃使用100回以上
天狼滅牙	0	Burst Art	在アデコール・ボッコス戰後（新興都市ヘリオード）
天狼滅牙・飛炎	0	Burst Art	裝備Skill「紅蓮」「連擊」
天狼滅牙・碎霸	0	Burst Art	裝備Skill「烈震」「剛烈」
天狼滅牙・風迅	0	Burst Art	裝備Skill「疾風」「俊敏」
漸毅狼影陣	0	秘奧義	裝備Skill「スペシャル」，在爆3級氣狀態下使出奧義再按B不放就能學會



エステル

名稱	TP	種類	習得條件
ファーストエイド	6	術	初期
シャープネス	12	術	Lv.7
ピコハン	4	特技	Lv.9
スターストローク	5	特技	Lv.11
バリアー	15	術	Lv.12
ピアズクラスター	7	特技	Lv.15
レジスト	20	術	Lv.17
フォトン	26	術	Lv.19
ディライトロール	22	奧義	Lv.22
ナース	42	術	Lv.24
キャバルリィ	18	特技	Lv.26
レイズデッド	40	術	Lv.29
ディスペル	38	術	Lv.34
ディバイドエッジ	12	特技	Lv.35
エンジェルリング	32	術	Lv.36
ハートレスサークル	35	術	Lv.38
マーシーワルツ	16	特技	Lv.40
レイスティング	10	奧義	Lv.51
リザレクション	80	術	Lv.54
ホーリィランス	48	術	Lv.57
フォースフィールド	56	術	完成副任務「籠居帝の傳承」
アスティオン	16	術	完成副任務「クリティアの魔術」
ナイチンゲール	55	Skill變化	裝備Skill「剛烈」，ナース使用50回以上
エアディバイド	15	Skill變化	裝備Skill「俊敏」，ディバイドエッジ使用100回以上
バリアブルヘキサ	12	Skill變化	裝備Skill「擴散」，バリア使用50回以上
リジェネレイト	70	Skill變化	裝備Skill「擴散」「俊敏」，レイズデッド使用50回以上
リヴァイブ	32	Skill變化	裝備Skill「水塵」「紅蓮」「烈震」「疾風」，レイズデッド使用50回以上
レジスト・ヴィレ	14	Skill變化	裝備Skill「擴散」，レジスト使用50回以上
グランシャリオ	32	Skill變化	裝備Skill「連擊」，フォトン使用50回以上
ホーリィレイン	65	Skill變化	裝備Skill「水塵」
エクストリームスターズ	0	Burst Art	Lv.23
スターサイン・フレイム	0	Burst Art	裝備Skill「紅蓮」「連擊」
スターサイン・アクア	0	Burst Art	裝備Skill「水塵」「擴散」
スターサイン・ジオ	0	Burst Art	裝備Skill「烈震」「剛烈」
スターサイン・ゲイル	0	Burst Art	裝備Skill「俊敏」「疾風」
セイクリッドブレイム	0	秘奧義	裝備Skill「スペシャル」，在爆3級氣狀態下使出奧義再按B不放就能學會

ラピード

名稱	TP	種類	習得條件
瞬迅犬	6	特技	初期
孤空旋牙	8	特技	Lv.7
裂旋牙	9	特技	Lv.12
ローバーアイテム	7	特技	Lv.16
飛葉翻步	5	特技	Lv.18
瞬迅回歸	13	奧義	Lv.21
流影牙	11	特技	Lv.24
閃空烈破	14	奧義	Lv.26
魔神犬	12	特技	Lv.30
疾風犬	14	特技	Lv.34
閃空犬	15	特技	Lv.38
紅蓮犬	20	奧義	Lv.41
幻影・碎牙	18	奧義	Lv.44
爪龍烈濤牙	18	奧義	Lv.44（流影牙和裂旋牙使用50回以上）
空破特攻彈	22	奧義	Lv.47

紅蓮回歸	23	奧義	Lv.51（紅蓮犬和瞬迅回歸使用50回以上）
魔神閃空破	17	奧義	Lv.53（魔神犬和閃空裂破使用50回以上）
無影狼牙	25	奧義	Lv.58
魔神犬・走牙	14	Skill變化	裝備Skill「俊敏」，魔神犬使用100回以上
蒼神犬	8	Skill變化	裝備Skill「紅蓮」「疾風」
幻影・氷河	20	Skill變化	裝備Skill「水塵」「疾風」，幻影、碎牙使用100回以上
瞬迅嘯牙	15	Skill變化	裝備Skill「連擊」「剛烈」，瞬迅回歸使用100回以上
閃空衝烈破	18	Skill變化	裝備Skill「烈震」
天狼迅牙	0	Burst Art	Lv.22
天狼迅牙、狂炎	0	Burst Art	裝備Skill「紅蓮」「連擊」
天狼迅牙・水禍	0	Burst Art	裝備Skill「水塵」「擴散」
天狼迅牙・震擊	0	Burst Art	裝備Skill「烈震」「剛烈」
天狼迅牙、宙霸	0	Burst Art	裝備Skill「疾風」「俊敏」

カロル

名稱	TP	種類	習得條件
臥龍アッパー	6	特技	初期
爆碎ロック	10	特技	Lv.12
活心エイドスタンプ	12	特技	Lv.14
落破ペインショット	12	特技	Lv.18
雷擊ウェーブ	14	特技	Lv.20
活心リカバースタンプ	18	特技	Lv.21
擊虫プレス	17	特技	完成「ケーブ・モック大森林」副任務
擊槌フロウアッパー	18	奧義	Lv.22
裂旋スマッシュ	18	特技	Lv.24
落破スパイダーウェブ	22	特技	Lv.28
鬼神千裂ノック	28	奧義	Lv.30
崩襲ブレーク	15	特技	Lv.32
獅子滅龍フラッシュ	22	奧義	Lv.35
剛招ビート	8	特技	Lv.36
轟々レボリューション	18	特技	Lv.38
森羅万象バッグ	15	特技	Lv.40
落破ブーイングダンス	22	特技	Lv.44
魔王猛襲ライズ	30	奧義	Lv.49
究極神殺デストロイ	34	奧義	Lv.55
裂震ドロップ	32	奧義	完成副任務「カロルとナン」
裂旋ダブルスマッシュ	-	Skill變化	裝備Skill「連擊」，裂旋スマッシュ使用100回以上
活心ヒールスタンプ	-	Skill變化	裝備Skill「水塵」，活心エイドスタンプ使用100回以上
活心キュアスタンプ	30	Skill變化	裝備Skill「水塵」「剛烈」，活心ヒールスタンプ使用100回以上
爆碎ストリート	-	Skill變化	裝備Skill「俊敏」，爆碎ロック使用100回以上
崩襲サンダー	-	Skill變化	裝備Skill「紅蓮」「疾風」，崩襲ブレーク使用100回以上
震極滅殺スパーク	38	Skill變化	裝備Skill「烈震」，究極神殺デストロイ使用100回以上
超牙旋滅スウィング	0	Burst Art	Lv.24
超牙旋滅ヒート	0	Burst Art	-
超牙旋滅タイフーン	0	Burst Art	-
超牙旋滅クラッシュ	0	Burst Art	-
豪霸連刃インパクト	-	秘奧義	裝備Skill「スペシャル」，在爆3級氣狀態下使出奧義再按B不放就能學會

リタ

名稱	TP	種類	習得條件
β×ψ=√	10	特技	初期
ファイアーボール	8	術	初期
ストーンブラスト	10	術	初期
シャンパーニュ	14	術	Lv.14
ζ×ψ=φ	12	特技	Lv.16
スプラッシュ	22	術	Lv.16
スプレッドゼロ	12	術	Lv.18
ζ≒δτ(ωρ)	20	奧義	Lv.22
ロックブレイク	34	術	Lv.24
∠=(x・y・z)	16	特技	Lv.26
トラクタービーム	42	術	Lv.28
∠≒∞	14	奧義	Lv.30
スパイラルフレア	38	術	Lv.32
ブレイドロール	54	術	Lv.36
(δ/χ)λ=ι	20	奧義	Lv.38
ヴァイオレントペイン	50	術	Lv.41

グランドダッシャー	64	術	Lv.46
ネガディブゲイト	46	術	完成副任務「ヘルメスメモ」
タイダルウェイブ	72	術	Lv.52
クリムゾンフレア	62	術	Lv.58
メテオスウォーム	51	術	完成副任務「精靈魔術」
イラプション	18	Skill變化	裝備Skill「剛烈」，ファイアーボール使用50回以上
フレイムドラゴン	30	Skill變化	裝備Skill「俊敏」「剛烈」，スパイラルフレア使用50回以上
フリーズランサー	28	Skill變化	裝備Skill「連擊」「疾風」，スプラッシュ使用50回以上
アクアレイザー	-	Skill變化	裝備Skill「擴散」，スプラッシュ使用50回以上
アイヴィーラッシュ	11	Skill變化	裝備Skill「水塵」，ストーンブラスト使用50回以上
ライオットホーン	-	Skill變化	裝備Skill「烈震」，ロックブレイク使用50回以上
サンダーブレード	68	Skill變化	裝備Skill「紅蓮」「疾風」，ブレイドロール使用50回以上
ゴルドカッツ	-	Skill變化	裝備Skill「紅蓮」「烈震」，トラクタービーム使用50回以上
デモンズランス	20	Skill變化	裝備Skill「俊敏」，スプレッドゼロ使用50回以上
ブラッディハウリング	-	Skill變化	裝備Skill「擴散」「剛烈」，ヴァイオレントペイン使用50回以上
ミスティックドライヴ	0	Burst Art	Lv.23
エンシェントカタストロフィ	0	秘奧義	裝備Skill「スペシャル」，在爆3級氣狀態下使出奧義再按B不放就能學會

レイヴン

名稱	TP	種類	習得條件
時雨	8	特技	初期
戀ノ花	12	特技	初期
土龍なり	11	特技	初期
ウィンドカッター	10	術	Lv.23
舞うが如く	24	奧義	Lv.23
天の閃き	15	特技	Lv.25
碧の剎那	18	奧義	Lv.27
璧の快針	18	特技	Lv.30
回る景色	13	特技	Lv.31
黑の追跡	16	特技	Lv.33
天涙	18	奧義	Lv.34
紫苑の蛇	12	特技	Lv.36
散るように	28	奧義	Lv.39
天の咲き	23	奧義	Lv.43
流れ星	21	奧義	Lv.47
罪と罰・罪	26	奧義	Lv.52
ハボックゲイル	40	術	Lv.57
風の囀り	23	奧義	Lv.58
アリーヴェデルチ	22	術	完成副任務「シシリーのお願い」
ヴァンジーロスト	-	術	完成副任務「シュヴァーン隊長」
インヴェルノ	-	Skill變化	裝備Skill「水塵」，ウィンドカッター使用50回以上
テンペスト	52	Skill變化	裝備Skill「紅蓮」「剛烈」，ハボックゲイル使用50回以上
ストップフロゥ	-	Skill變化	ヴァンジーロスト使用50回以上
擴がる世界	-	Skill變化	裝備Skill「擴散」，流れ星使用100回以上
時雨の音	6	Skill變化	裝備Skill「剛烈」，時雨使用100回以上
蒼天の閃き	12	Skill變化	天の閃き使用100回以上
回る回る景色	15	Skill變化	回る景色使用100回以上
天涙の雨	14	Skill變化	-
憤激の亂	0	Burst Art	Lv.23
ブラストハート	0	秘奧義	裝備Skill「スペシャル」，在爆3級氣狀態下使出奧義再按B不放就能學會

ジュディス

名稱	TP	種類	習得條件
天月旋	6	特技	初期
月牙	8	特技	初期
崩蹴月	7	特技	初期
月影刃	11	特技	初期
風月	22	奧義	Lv.24
孤月閃	12	特技	Lv.26
如月	17	特技	Lv.30
月華天翔刃	20	奧義	Lv.31
圓月	23	奧義	Lv.32
殘月	10	特技	Lv.35
神月裂破	14	特技	Lv.41
月光	24	奧義	Lv.44
嵐月	16	特技	Lv.47
翔舞槍月閃	28	奧義	Lv.51
尖月	15	特技	Lv.54
月破墜迅	30	奧義	Lv.60
飛燕月華	9	特技	完成副任務「怪しい物音」或「鬥技場100人斬り制覇」
落月爪	29	奧義	完成副任務「クリティア族の移住先」
封塵衝月華	0	Burst Art	Lv.24
煌華月衝閃	0	秘奧義	裝備Skill「スペシャル」，在爆3級氣狀態下使出奧義再按B不放就能學會

フレン

名稱	TP	種類	習得條件
魔神劍	3	特技	初期
虎牙破斬	7	特技	初期
獅子戰吼	12	奧義	初期
瞬迅劍	8	特技	初期
秋沙雨	9	奧義	初期
ファーストエイド	3	術	初期
魔皇刃	-	特技	フレン戰限定技
ホーリィランス	-	術	フレン戰限定技
守護方陣	-	Skill變化	フレン戰限定技
爪龍連牙斬	-	奧義	フレン戰限定技
魔神連牙斬	-	奧義	フレン戰限定技
光龍滅牙槍	-	秘奧義	フレン戰限定技

Fatal Strike

在這裡筆者還是不厭其煩地提提大家什麼是Fatal Strike。每一隻怪都有一個術式耐性，分別是紅色(↓)、綠色(→)、藍色(↑)，我們把它稱作FS(箭咀)。而任何技都必然帶有一種術式，這個可在遊戲的技表內查到。當怪物的FS(箭咀)被打至零(這個可以在戰鬥中按RB看到，沒有的話你根本未玩到相應的進度)，身上就會出現對應顏色的術式印，這時你按RT就可以發動FS把對方一擊打倒。FS在頭目身上也能使用，但不會一擊死，只會扣很多血。戰鬥中能進行越多的FS，那完場時獲得的經驗、金錢、物品就越多。另外，有些怪物對某種FS(箭咀)有較弱的耐性，針對這一點來攻擊可以更容易發動FS。至於那一種怪物對那一種FS(箭咀)較弱，可在怪物圖鑑來全部查到。

操作上小技巧

發動BA要在爆氣的狀態(OVL爆發狀態，十字扭按右是爆一級氣，按左是全爆)，對著敵人出奧義時按著A不放才能成功。所以奧義的位置應該放在頭4招(因為用LS+A來發動)。至於後4招用RS來發動的可以放入其他同伴的技或術。另外每論你使用什麼人物，最好都貫徹一個原則來安排招式的位置。那就是FS的方向應該和LS或RS配合，原因主要是為了方便記憶，始終人物的招式太多了。筆者頭四招的偏排方法是：

輸入指令	招式特性
A	FS(→)
LS(↑)+ A	FS(→)
LS(↓)+ A	FS(↓)
LS(←、→)+ A	奧義

只要這樣安排，就算你換人後忘了新人有什麼招，但至少你知道FS(箭咀)的輸入方法。

Fatal Strike

儲Grade方法

條件：

・リタ要學會「タイダルウェイブ」、技能「1ダメージ」
・參加戰鬥的同伴要裝備ブルーダイス
・難易度要Hard，並和浮遊系的敵人戰鬥

方法：

・使用リタ，爆氣後不斷使用全體攻擊的「タイダルウェイヴ」
・爆氣用盡後馬上再爆一次
・這樣不斷重覆，完場時會得到極高的分數

※裝備ナム孤島上購買的「リスキーリング」可令TP消耗減少，不然也可用道具來回復

高速儲錢方法

方法：

・進行副任務「ウェイター」
・玩任務內的小遊戲來做工賺錢
・用レイヴン完成至Lv.3就可賺到30萬

連打儲分方法

條件：

・リタ要學會「グランドダッシャー」、技能「1ダメージ」
・難易度要Hard，把敵人打到剩下一隻

方法：

・使用リタ，爆氣後不斷用「グランドダッシャー」
・爆氣用盡後馬上再爆一次

※這樣不斷重覆，完場時會得到極高的Hit數

全攻略完

AC	街霸 4			
	CAPCOM	已推出	1-2人	$ 5~6一局
	FTG	平面格鬥		
	對應機能：無			



實戰攻略第三 全面剖析空中COUNTER戰！

TEXT：封真　ART：尋歡

在開始今期的攻略前就先為大家送上有關家用版《街霸4》的最新消息吧！於GC08裡面《街霸4》的製作人小野義德接受傳媒訪問時，提及到《街霸2 TUBRO》裡面出現過的人氣角色「CAMMY」將於兩個家用版裡面出現，成為繼飛龍及DAN之後第三位家用版專用角色，不過暫時就未有CAMMY的最新造型公開，想得知本作的相關情報的話就不要錯過本刊的報導囉！

地位重要的空中戰

由於《街霸4》的整體節奏遍慢，加上一般來說角色的跳躍高度都比較高，就算不將對空技計算在內要截擊正在跳過來的對手一般都不會太難，所以就衍生出一套以看準對手跳過來，以COUNTER截擊之後再用其他必殺技追加傷害的戰法，雖然打起來比較消極，不過效果卻是相當顯著。


節奏偏慢而且角色又跳得高，胡亂以空中攻擊來進攻的話隨時被昇樣！

二種類的被擊中狀態

《街霸3》裡面同樣存在類似系統，這裡就再簡單介紹一次吧。如果角色在跳躍途中被擊中的話會產生兩種狀態；正常被擊中的話角色會稍為浮空及於空中自動受身，並且在著地時回復站立姿態，這種狀態下角色在空中的時間內都全身無敵，所以以攻擊一方亦不能追擊。另一種就被COUNTER HIT命中，一旦空中的角色正在使用任何攻擊技而被命中就會出現此判定，被擊中的一方同樣會稍為浮空不過就不會於半空受身，如果在著地時玩家仍不輸入受身指令（即方向掣↓或同按兩個掣）的話就會倒地，而被擊中一方在空中的時候一直存在被攻擊判定，換句話說就是攻擊方追擊的絕佳時機。


一般時候在空中被擊中不會產生多嚴重的後果．．．　角色自動空中受身後就會安然著地


一旦被COUNTER HIT的話．．．（注意畫面旁邊會出現COUNTER字樣）　在著地之前都存在被攻擊判定，亦是攻擊方所看準的好機會

瞄準COUNTER HIT吧！

現在大家都知道空中命中的COUNTER HIT好處了，浮空中的對手存在攻擊判定，雖然通常來說被擊中之後的對手反彈得比較遠，不過只要以攻擊距離同樣較長的必殺技（甚至EX必殺技）追擊就可以簡單地追加傷害，當然以UC追擊理論上亦可行，不過就要求玩家要有極佳的反射神經，風險當然亦大得多，而綜觀一般的空中追擊傷害的向下修正都比較小，因此可以講空中追擊是相當有效的攻擊手段，筆者本身就多次遇見一些完全以COUNTER HIT為主打的玩家，舉個例子使用的角色是胖子「RUFUS」，地上戰全部以通常技作牽制，全場只「捕」對手起跳，然後立即以2 HITS的跳HK攔截，一旦成功做出COUNTER HIT就再補上EX蛇突（→↓↘ + P）追擊，傷害尚算不俗，重點是迫得對手無所適從，連應有的水準都發揮不了就一連幾ROUND輸清光。

只要反應夠快的話，要接上UC亦是可行的

COUNTER戰術對應法

既然存在「捕」COUNTER HIT的戰法當然亦有其對應方式，最簡單直接的當然是避免無謂的起跳，或者是看準對方的硬直才跳近，不過這對於一些沒有飛行道具而通常技性能又較弱的角色並不適用（如ABLE或蘇聯佬），所以有必要為這些角色研發一些有效對策，以現時的觀察所得無非是以向下判定較大，又或者是判定維持時間較長的通常技硬碰，例如蘇聯佬的空中下HP就是向下方判定大的招式，而RYU及KEN的空中LK或LP都是長時間保持攻擊判定的技倆，就算對方打算作空中截擊頂多只是雙殺，總比單方面被擊中來得好。


清楚劃分向下判定大的通常技，寧可雙殺也不要給對方追擊的機會！　使用跳躍攻擊性能不怎麼理想的角色時就應該專注於地面攻防了

極惡通常投進化版 移動投使用教學

前幾期的攻略裡面已經多次提及過投技於本作裡面的威力，雖然前後SETP的速度相比《街霸3》大幅增加，不過密著及起上狀態下的投技仍然具有極大的壓迫力，所以了解投技的所有細微地方絕對可以令大家的對戰技巧更上一層樓，而今期要為大家介紹的就是名為「移動投」的技巧。

這裡所說的移動投並不是指「附帶移動效果的指令投」，而是真真正正會令角色前進的通常投，此技巧只適用於一些擁有附帶移動效果的特殊技之角色，好像KEN的特殊技「→HK」就是其一，KEN在使用此特殊技後會向前「篤」一腳，連帶使用後的角色亦會向前進一小段距離，而如果在→HK的攻擊判定發生前立即按下LP+LK的話，其攻擊判定就會消失，取而代之的是投技動作與判定的發生，不過就算如此，由→HK所帶來的前進效果卻不會消失，換句話說角色會向前進一段小距離並使出通常投。這種技巧的最大功用是延長通常投的有效距離，舉個例KEN在空中HK．蹲下LKX2之後的距離基本上已經不可能命中，但如果配合移動投來使用的話就能夠強制延長通常投的判定，捉住距離半個身的對手，配合摻雜其中的特殊技是撕破對手防禦的利器。


移動投的技巧只適用於擁有附帶移動效果之特殊技的角色，大家不妨以BEGINNER MODE裡面的三位電腦對手作為練習對象　此技巧能夠令一些原本因距離太遠而落空的通常投強制成立

迴旋之剛雷 青狼BLANKA

通常投	
WILD FANG	(近距離)→ or N + 弱P弱K
JUNGLE WHEEL	(近距離)← + 弱P弱K
特殊技	
ROCK CRASH	(近距離)→或← + 中P
AMAZON RIVER RUN	↘ + 強P
SURPRISE FORWARD	→ + KKK
SURPRISE BACK	← + KKK
FIRE DOWN	↓ + PPP (保持↓會令動作持續一段時間)
必殺技	
ROLLING ATTACK★	←儲氣→ + P
BACK STEP ROLLING	←儲氣→ + K
VERTICAL ROLLING	↓儲氣↑ + K
ELECTRIC THUNDER	連打P
SUPER COMBO	
GROUND SHAVE ROLLING	←儲氣→←→ + P
ULTRA COMBO	
LIGHTNING CANNONBALL	←儲氣→←→ + PPP

※有★的招式附有GUARD BREAK屬性
※所有必殺技都對應EX必殺技

奇襲能手

在多位經典街霸角色之中，通常技方面的轉變算是頗大的角色，不過戰術運用方面卻沒有太大分別。地面封位戰的話攻擊距離遠的蹲下強P由於打點比較高，多少可以用來防止對手的起跳，而距離最遠的則要數特殊技「AMAZON RIVER RUN」(↘ + 強P)，由於使用時青狼會維持低體勢的關係，距離適當的話甚至可以用來對空，蹲下重K的距離雖然不俗，不過出手時間較為遜色，連帶青狼將對手打DOWN的能力亦比較差，另外空中戰方面空中強P的對空能力相當理想，這亦是瞄準COUNTER HIT的最佳起手式。

可說是青狼代表必殺技的ROLLING ATTACK於今集仍然好用，突進速度與以往沒有大分別，不過就附有無視對方SA的ARMOR BREAK效果，就算被擋下都不會露出太大的空隙，EX版更附帶「透波」效果，間中用來突襲的話不難得手，另外ROLLING ATTACK還會因應按下的P擊強弱來決定突進距離，而此技能落空時著地時間又近乎沒有空隙，所以如果能夠靈活運用的話理論上能夠實現在對手面前急停→通常投這個奇襲。

蹲下重P是中距離牽制的主軸

能夠透波的EX版ROLLING ATTACK值得信賴

由被動變主動 本田EDMOND HONDA

通常投	
鯖折	(近距離)→ or N + 弱P弱K
俵投	(近距離)← + 弱P弱K
特殊技	
四股踏	↘ + 強K
TARGET COMBO	
TARGET COMBO 1	近距離中P，↘ + 強K
必殺技	
百裂張手	連打P
SUPER頭突	←儲氣→ + P
SUPER百貫落	↓儲氣↑ + K
大銀杏投	→↘↓↙← + P
SUPER COMBO	
鬼無雙	←儲氣→←→ + P
ULTRA COMBO	
SUPER鬼無雙	←儲氣→←→ + PPP

※有★的招式附有GUARD BREAK屬性
※所有必殺技都對應EX必殺技

豐富的打擊技

雖然必殺技外觀與青狼相似，不過本田的性能其實比較通向通常技牽制型，密著至相隔半個身位左右是最能夠發揮本田壓迫力的距離。近距離的蹲下輕P及輕K速度高之餘連打性能又高，在緊張的密著狀態下蹲下輕P連打順便接上百裂掌往往令本田吃到不少甜頭。本田的成名技「頭突」的起手速度相比青狼的ROLLING ATTACK明顯較差，不過其特色就是EX版使用後直至攻擊判定出現前都為上半身無敵狀態，意即是一招相當安定的對空技，無論對手著地點是遠是近都適用，而另一招必殺技「百貫落」則會因應按擊的強弱改變向斜上突進的距離，以輕攻擊使用的話突進距離最近，上升途中亦存在少許無敵判定，不過要用來對空還是點勉強。

今集本田新增了一招指令投「大銀杏投」，由於遊戲的設定關係指令投的壓迫感變得相當大，這亦令本田的近距離戰變得更有威力，而大銀杏投的另一特色是命中之後對手不像比其他指令投命中一樣飛到老遠，在面前倒地相當有利用本田發動下一波攻擊，配合打背性能良好的空中中K簡單就造出具壓迫力的二擇了。

EX版頭突有不少上半身無敵時間，用來對空相當安定

四股踏能夠連續使用四下，途中甚至能夠CANCEL往必殺技

游走地獄 印度佬DHALSIM

通常投	
YOGA SMASH	(近距離)→ or N + 弱P弱K
YOGA THROW	(近距離)← + 弱P弱K
特殊技	
DRILL KICK	(空中)↓ + K
DRILL 頭突	(空中)↓ + 強P
YOGA TOWER	↓ + PPP
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→ + P
YOGA FLAME★	→↘↓↙← + P
YOGA BLAST	→↘↓↙← + K
YOGA TELEPORT	→↓↘或←↓↙ + PPP或KKK
SUPER COMBO	
YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→ + P
ULTRA COMBO	
YOGA CATASTROPHE	↓↘→↓↘→ + PPP

※有★的招式附有GUARD BREAK屬性
※所有必殺技都對應EX必殺技

繼續以遠距離戰決勝負

與以往一樣，印度佬的特色是透過手長腳長的特點來遠距離封殺對手的所有行動，不過綜觀現時的對戰情況，會選用印度佬的玩家實在少之又少，不論在日本還是本地亦是如此，所以較深入的使用方式仍然有待開發。地面封位方面最強的仍然是附帶對空能力的立輕K及對前方判定較強的立中P，另外遠距離的立中K既可以用來防止對手起跳，打點又不會太高足以命中蹲下中的對手，集合起來是印度佬幾招最常用的封為壓制技。

埋身戰可說是印度佬的弱項，可以想像對方將盡力接近大家打埋身戰，幸而印度佬仍有一些新增的特殊技來應對，當中←強K的對空能力相當優越，不過由於由輸入指令到攻擊判定出現的時間明顯較長，所以如果要順利防空甚至打出COUNTER HIT的話就要多熟習其時間性了。與過往一樣印度佬跳躍時的滯空時間比其他角色長，此設定對於需要與對手保持距離的印度佬來說應該是弊多於利，通常來說都不會用跳躍來拉距離，需要緊急脫離的時候當然是使用無敵移動技「YOGA TELEPORT」(→↓↘或←↓↙ + PPP或KKK)了，注意指令的輸入方法亦可轉變為↙↓↙ + PPP，亦即可以在蹲下格擋後快速使用，要令對手抓不著你就一定要學會了。

YOGA FIRE的彈速較低，使用後的硬直又偏大，不宜多用

←重K的攻擊判定產生時間頗為微妙，要多練習才能運用自如

十字旋轉踺萬歲！ 蘇聯佬ZANGIEF

通常投	
BODY SLAM	(近距離)→ or N + 弱P弱K
BRAIN BUSTER	(近距離)← + 弱P弱K
特殊技	
FLYING BODY ATTACK	(斜跳中)↓ + 強P
DOUBLE KNEE DROP	(斜跳中)↓ + 弱K
HEAD BUTT	(垂直跳中)↑ + 中P或強P
ROCK KICK	↘ + 強K
必殺技	
SCREW PILE DRIVER	搖桿一圈 + P
VANISHING FLAT	→↓↘ + P
DOUBLE LARIAT	PPP
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK
FLYING POWER BOMB	搖桿一圈 + K
SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	搖桿兩圈 + P
ULTRA COMBO	
ULTIMATE ATOMIC BUSTER	搖桿兩圈 + PPP

※有★的招式附有GUARD BREAK屬性
※所有必殺技都對應EX必殺技

公認的上位強角

如果用與舊版的相似度來排行的話，蘇聯佬必定名列三名之內，另一方面在不少日本《街霸4》的討論裡面蘇聯佬都屬上位角色，綜觀本身對戰情況他亦是相當受歡迎的人物，就算閣下因不喜歡以投技為主的角色而不予使用也好，明白其優缺點亦是相當必要的。蘇聯佬不論通常技及特殊技的動作及性能均與舊作相似，地面戰方面沒有太多好用的牽制手段，所以還是多用蹲下重或中K來打DOWN對手比較實在。基本上只要有飛行道具的話遇上蘇聯佬都會一直用希望阻止對手接近，不過這其實反而對蘇聯佬有利；「DOUBLE LARIAT」及「QUICK DOUBLE LARIAT」能夠簡單地避過飛行道具，距離近的話甚至會立即受到反擊，就算空振亦只會給蘇聯佬儲氣的機會。

近距離戰方面，在十字旋風踺的威能下基本上沒有對手會不作防範，而幫助蘇聯佬接近對手的最佳武器除了上面提及的「DOUBLE LARIAT」之外還有更強力的「VANISHING FLAT」，使用後角色會向前行一步，攻擊距離遠而且判定出現快，EX版更附帶攻擊判定產生前全身對打擊無敵的性能。另外特殊技裡面的「FLYING BODY ATTACK」有著相當不錯的打背能力，抓準使出時機可以控制打點，而且無論命中還是被擋下在著地後都可以用旋風踺使著重創對方，要不是缺乏牽制技的話相信早就成為《街霸4》的最上位帝王了。

QUICK DOUBLE LARIAT的起手速度之高可以直接拿來當對空技使用

EX版VANISHING FLAT是強行接近對手的最佳手段

DS	閃電１１			
	Level 5	2008年8月22日	1-2人	4800日圓（約320港元）
	RPG	足球育成		
	對應機能：無線對戰、Wi-Fi連線			

上期中已經為大家介紹了《閃電１１》的基本操作及初期的選手資料，不知對各位有沒有幫助？今期攻略正式始動，為大家獻上首數章的故事流程，一口氣突破難關！除此之外，更會各大家介紹遊戲中的道具資料，以及部份部室鎖匙的所在位置，各位萬勿錯過！

イナズマイレブン

創造出屬於你自己的足球傳說 閃電教室 第一回

主選單解說

由於遊戲中的文字幾乎全部由片假名、平假名組成，對不懂日語的本港玩家相信會非常麻煩，所以在開始進行攻略前，筆者先為大家介紹一下主選單中的各個項目。

なかま：同伴們的狀態，有以下三個項目
- いれかえ：隊員的排位次序，決定足球對決時參與的隊員
- そうび：裝備
- ひっさつわざ：必殺技，選擇好人物後再按Y鍵，就可以從「秘傳書」中習得

アイテム：道具使用

せんじゅつ：設定隊型，有以下兩種
- しあい：比賽時的設定
- バトル：足球對決時的設定

じょうほう：有以下數個選項
- フログ：在這裡玩家可以查看木野秋的筆記，大部分都與遊戲的主流程有關
- 選手バインダー：查看球員的資料
- スカウト：打電話給音無春奈，查詢搜尋球員的狀況
- 引き抜き：打電話給雷門夏未，查詢挖角的狀況
- ユニフォーム：設定球隊的製服
- つうしん成績：玩家的對戰成績
- トーナメント：賽程表

システム：遊戲系統設定
セーブ：儲存進度・・・相信不用介紹吧？

各鎖匙取得地點

即使透過人脈、球探系統得知球員的所在地，如果沒有獲得該處的鎖匙，亦無法進去與球員交涉，現在為大家送上各個運動部室的鎖匙取得地點。

部室	鎖匙取得地點
陸上部	鐵塔中與貓對話
野球部	游泳池（プール）
アテニス部	體育館區域
體育館	河川敷
武道館	商店街
ひみつ	足球部中打橫的房間
サイクリング部	住宅街的公園中與少女對話



沒有鎖匙的話，縱使知道球員在裡面，亦不能內進！

取得鎖匙就可以暢通無阻

熱血特訓



地圖上出現的閃電標誌就是「熱血特訓」的地方

進行「熱血特訓」需要消費一定的「熱血指數」

不同地方的特訓內容各異，提升的能力也有不同

完成後就會追加相應的能力

遊戲中，若要增強球員的能力，除了累積經驗值、提升等級外，亦可以透過各種「熱血特訓」，令相應的能力上昇。由第二章尾段開始，各位可以到有「閃電」標誌的地方，消費者「熱血點數」來進行「熱血特訓」，詳細的地方如下：

地點	提升能力
河川敷（球場旁）	射門
鐵塔下	射門
理科室	耐力
商店街（電器店旁）	防守
商店街（球場旁）	毅力
住宅街	控球

回復系道具一覽

名稱	效果
ぎゅうにゅう	GP小回復
おにぎり	TP小回復
ミネラルウォーター	GP小回復
スポーツウォーター	GP大回復
スーパーウォーター	GP全回復
クッキーフレーバー	TP小回復
スタミナフレーバー	TP大回復
ハイパーフレーバー	TP全回復
ごくじょうおでん	GPとTP全回復

早期值得留意的球員

早期的遊戲中，由於人脈系統尚未「解鎖」，而且「友情指數」又不足夠，可選擇的球員人數著實不多，所以玩家應好好針對球隊的弱點，挑選適當的選手以增強球隊實力。上星期已經為大家介紹了2名實用的球員，今期再為各位介紹另外兩位。

高杉晉太郎

能力平均有20上下，在欠缺強力DF的遊戲初段，他是十分難得的人材，而且成長性不俗，直到中期為止亦具相當實力。

屬性：林
位置：DF
能力：

GP	TP	射門	體格	控球	防守	速度	耐力	毅力
50	60	20	23	24	23	22	20	18

龍野竊兒

雖然比不上主角圓堂，不過已經足夠應付早期的對手，那樣你就可以把能力較高的圓堂調上中、前場協助組織攻勢。

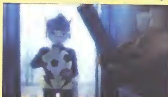
屬性：風
位置：GK
能力：

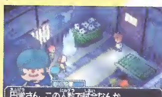
GP	TP	射門	體格	控球	防守	速度	耐力	毅力
49	58	18	20	22	31	18	18	21

攻略流程

經過一輪系統、資料簡介後，《閃電11》的流程攻略正式開始！今期將會詳情地進行包含序章在內的首5章劇情，此外，更會列出至爆機為止的流程簡表，帶領各位直指向爆機之路。

序章


可憐的圓堂無人理會

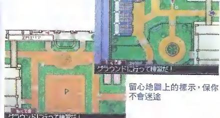


連比賽的人數也不夠，雷門中足球部的將來真是・・・

故事開始於雷門中學的足球部，主角圓堂滿懷熱誠地走進了部室，誰知道看到的竟是一片頹廢的景象：部員打機的打機、睡覺的睡覺，毫無向心力可言。圓堂還未死心，提議大家前往操場與田徑部（陸上部）一起練習，可惜沒有人理會他，可憐的守門員只好一個人前往赴約。

離開部室後各右走，有位同學會叫住你，並且親切地告訴玩家有關在地圖上移動的操作方法。基本操作方法如下：

十字鍵：移動
A：對話／調查
B：加速
X：喚出主選單
L、R：視點變更
Start：返回標題（注意，不會Save，別亂按）



留心地圖上的標示，保你不會迷途

此外，上畫面的地圖中，會出現一個箭咀，指示玩家前往下個劇情進行的地點，而發生事件的所在地會有一支「旗」，只要多加留意就不用擔心因迷路而卡關。

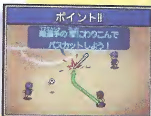
圓堂來到操場與田徑部的人會合後，正打算開始訓練時，突然出現幾名惡形惡相的同學，嘲笑足球部是個弱小的社團，妨礙他們練習，更挑釁地提出：「若你可以搶到我們腳下的球，才有資格使用操場！」足球對決現正開始！



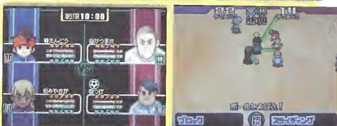
被人惡意嘲諷，這口氣當然不能忍

在對決開始之前，會先有一個操作簡介，大部分也是用Touch Pen進行：

十字鍵／ABXY：畫面移動
點擊選手後拉線：球員移動
點擊無人的位置、點擊非持球的選手：傳球
而當雙方球員接觸時，就會進入指令對戰，有關的詳細內容各位可以參考上一期（Vol.132）的初心指南。



首次足球對決


對方的基本能力較圓堂弱，要搶球非常簡單　只需選擇較穩妥的左指令，應該萬無一失

第一次的劇情對戰，基本上毫無難度可言，只需要把圓堂移動向對手，然後選擇穩妥的左指令即可。


一句說話也不留下就走了，典型的Cool角色

在勝利後對方丟下狠話就走了（典型的不良少年角色・・・），步出操場後，圓堂被豪炎寺撞倒在地，他只是冷冷地看了圓堂一眼就轉身走了。我們現在先返回足球部吧，老師好像有重大的事件要宣佈・・・雷門中即將要與號稱最強的帝國學園進行友誼賽，更甚的是，若果雷門中落敗的話，足球部便會陷入廢部的危機！

足球部面臨廢部危機！

Check Point：本章可取得的寶箱位置

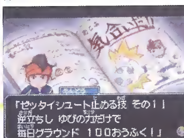
位置	內容
本校舎1/F	熱血ポイント60
本校舎1/F（Locker）	サングラス
本校舎2/F	ミネラルウォーター
本校舎2/F	クッキーフレーバー
校舎正門區	ミネラルウォーター

第一章　帝國來臨

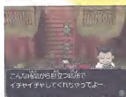
從同學的口中得知豪炎寺原來是一流的足球員，為挽救足球部的危機，圓堂決定邀請他加入球隊。在西南面的停車場中與同學對話，得知豪炎寺已經離開學校的消息，今天唯有先離開吧！走出大地圖後，新增了鐵塔區的選項



進入該區域後，先爬上鐵塔，你會發現一本載有「必殺技」資料的秘傳卷，下來時被兩名流氓騷擾，此時豪炎寺突然現身，並使出必殺技「ファイアトルネード」把他們轟飛。得救後圓堂等人向豪炎寺提出入隊的邀請，不過得到的答覆卻是：「對不起，足球···我已經不再踢了。」看來他有甚麼隱情吧···真是非常老土，不，經典的橋段。



拾得秘傳書···！？少林足球？



被小混混騷擾的二人

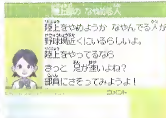


必殺！ファイアトルネード！

第二天的班會中，圓堂的班上來了名轉學生，相信筆者不用多說，大家也知道那人是誰吧！不錯，就是非常Cool的豪炎寺同學。正當圓堂打算再次叫他加入足球隊時，一位長髮女生阻止了圓堂，並道出豪炎寺不再踢波的理由。據這位名為夏未的女生所述，豪炎寺之前因為太過熱衷於足球，而忽略對妹妹的照顧，令她遇上車禍，對此感到內疚不已，故此豪炎寺為懲罰自己而停止了一切與足球有關的活動。

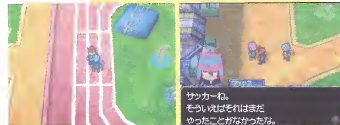


從夏未的口中得知豪炎寺的過去



由這裡開始，玩家可以從主選單的「フログ」中查看主要劇情的動向

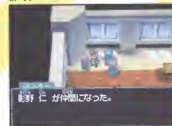
聽到了這個消息後，圓堂亦不好意思繼續追著豪炎寺跑，唯有另外找尋幫手，現在的足球部只有7人，最低限度要有11人方可以比賽，那即是最少要找到4人吧！首先到田徑場找風丸一郎，再到足球部旁邊的「サークル棟」前找到松野空介，再在校舍2/F西側找到影野仁，最後在正門區域與「眼鏡君（メガネ）」對話，他就會傲慢地說：「呀，已經找到3人了，我是最後一個吧？就讓我幫幫你們。」並且要求以球隊中最搶眼的「10號」位置作為交換···他的基本能力實在是慘不忍睹，不過現在只求集齊人數，也不可要求太多。集齊人馬後返回足球部，立即開始紅白練習賽！



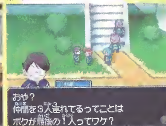
第一人



第二人



第三人

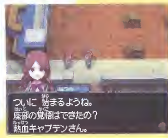


最後一人···能力低下還要「串串貢」

紅白練習賽

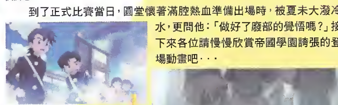


第一次的比賽練習，基本上是給予玩家熟識遊戲操作的機會，沒有任何難度及要求，儘管放心試試吧。



未上場先被潑冷水···

到了正式比賽當日，圓堂懷著滿腔熱血準備出場時，被夏未大潑冷水，更問他：「做好了廢部的覺悟嗎？」接下來各位請慢慢欣賞帝國學園誇張的登場動畫吧···

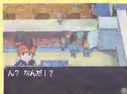


學校中突然湧起一片濃霧

濃霧中出現了帝國學園標誌的裝甲車！

可怕的敵人登場

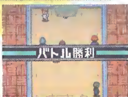
動畫過後，圓堂發現大胖子壁山不見了！原來他因為抵受不了與強隊作賽的壓力而躲進了櫃子中，而且相撲部更在此時出現「搶人」，他們認為相比足球，壁山更適合打相撲，對決一觸即發。



你躲起來幹嗎？

對相撲部

今次足球對決的勝利條件是把球踢向櫃子，雖然看來與平時的對決有些微差別，其實本質上是一樣的：把櫃子想像成龍門，在限時內取得一分就可以了。由於對手是「肥屍大隻」的相撲部成員，我們在速度上有一定優勢，憑此應該可以輕鬆壓制，勝利後壁山將再次入隊。



對方行動遲緩，要取勝不難

在這段小插曲完結後，到校舍1/F與木野對話，就會正式第一場正式比賽···

雷門中 VS 帝國學園

與其說這是一場「比賽」，不如說這是一場大型的「劇情事件」。由於對手球員的實力比我方高出太多，再努力爭扎也是徒勞無功的，不如乖乖地等待時間經過以引發Event吧！圓堂會被對方的必殺射門撞飛，在上半場短短的30分鐘內已經連輸20球，中場休息時眼鏡君更棄「衣」而逃···剛巧經過的豪炎寺拾起球衣，成為雷門足球部的救世主！在下半場的比賽中，圓堂與豪炎寺二人分別使出必殺技，終於取得決定性的1分！這時不知道是玩厭了還是甚麼原因，帝國學園宣佈棄權，雷門中無條件獲勝，幾經艱苦從廢部的危機中保住了足球部。



這是一場螞蟻與大象之戰

圓堂更被對方的必殺技轟飛

可惡的四眼仔竟然丟下球衣逃走了

必殺技爆發！逆轉的一分

Check Point：本章可取得的寶箱位置

位置	內容
停車場	きゅうにゅう
鐵塔	にんきのミサンガ
野球場區	どりょくのウエア

第二章 向夢想發進

第二章開始時，先到校舍1/F去看看揭示板，得知即將與尾刈斗中對賽，再來到3/F，偷聽到冬海老師與校長的對話，從他們的談話內容中聽到「尾刈斗中的咀咒」，那究竟是甚麼來的呢？

究竟所謂的「咀咒」是怎麼一回事？

RPG式遭遇戰

步出校舍後，就會開始出現RPG式的遭遇戰，與突然出現的對手進行足球對決，勝利條件分兩種，一是限時內取得一分、二是限時內奪取對方的球，獲勝後可取得一定的經驗值、熱血指數及友情指數。經驗值、友情指數的用途已經在之前提過，不過熱血指數又是甚麼呢？原來它是遊戲中的貨幣，可以到小賣部中（校舍1/F樓梯旁）購買道具、裝備。

返回足球部室後，遇見兼任新聞部的春奈，她會協助玩家尋找同伴，是個非常重要的可靠球隊經理，各位一定要好好記住她的長相。從現在開始可以使用「人脈系統」及「球探系統」尋找選手，當務之急就是先找一名有力的FW，把沒有用的眼鏡君換掉吧・・・

由第2章開始，地圖上就會出現RPG式遭遇戰

劇情過後，圓堂一行人來到了河川敷的球場，與當地的球隊「稻妻KFC」進行練習賽。

球隊經理春奈登場，要找尋選手就要靠她啦！

雷門中 VS 稻妻KFC

稻妻KFC的成員全都是小孩子，不過別因為他們年紀小而輕看他們啊，他們的能力比一路上遇到的敵人還高呢！不過可幸的是，除了FW真子之外，其他人也不多使出必殺技，基本上只要多使用必殺技，射門的機會應該不少，再以「Panic Phase」一口氣攻下它吧。

比賽過後，圓堂會與前鋒龍吾二人留下來進行必殺技的特訓，以應付和尾刈斗中的比賽。回到部室後，與木野對話後就開始突入對尾刈斗中之戰。

二人留下來為明天的比賽特訓

雷門中 VS 尾刈斗中

與之前的對帝國比賽一樣，這比賽亦是一場大型劇情事件，不過今次要引發劇情需要有一定的技巧。當我方得分或者經過15分鐘後，就會出現強制劇情，「尾刈斗中的咀咒」出現？！令我方全體球員無法彈動，眼白白看著對方射門。幸好在下半場時，憑著豪炎寺的機智破了對方的「咀咒」，令雷門的選手能夠再次自由活動。不過大家別掉以輕心，因為難關由現在才開始！尾刈斗中的守門員（有如黑色星期五的Jason）會不停地使用必殺技，把我方的射門全數欄下來，這時先使用一次龍吾的新必殺射門，雖然仍過不了對方的十指關，但再次射門時他就會悟出與豪炎寺的合體技，攻破那位「Jason」的「金身」！之後就可以用其他人的普通射門進攻。

由於特殊事件的關係，這場要在「讓一球」的情況下作賽，而且更要令龍吾有兩次起腳的機會，再加上對方多位球員亦會瘋狂使出必殺技，情況非常嚴峻，所以應盡可能使用長傳，一方面減少正面對壘的機會，另一方面加速攻勢的推進，一有機會就以合體必殺技射門。

對方的球員・・・一看就知不是善男信女，又有科學怪人、又有Jason、又有殭屍

咀咒發動！・・・真的是咀咒？！

對方守門球會「犯規」地瘋狂使用必殺技

憑豪炎寺、龍吾兩人的合體必殺技方可破他的「金手指」

Check Point：本章可取得的寶箱位置

位置	內容
河川敷區（球場後）	熱血ポイント65

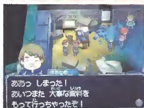
第三章　雷門被捲入陰謀之中



下課後圓堂來到足球部室中，遇到了第二名轉校生「土門飛鳥」，他更第一時間加入了足球部。之後與木野對話得知地區預選賽快將展開，雷門第一戰的對手是野生中，為應付即將來臨的硬仗，圓堂一行人決定四出找尋載有必殺技的「秘傳書」。



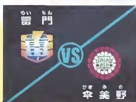
在閃閃發光的地方按A，就可以找到秘傳書



秘傳書被丟到焚化爐？不會吧！

來到圖書館中，先和在此的春奈對話，再在地上閃閃發光之處調查，就會發現數卷秘傳書，以及一片殘缺的紙片，當中似乎寫有強力的必殺技資料。詢問圖書委員後得知它與漫研部有關，漫研部的部室在文化棟的1/F，與部長對話後就到焚化爐調查，壁山意外地找到了一本成人刊物？！及後來到了河川敷區，與另一隊小孩子球隊作賽。

雷門中 VS 傘美野



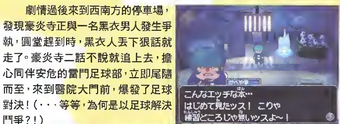
與之前對稻妻KFC戰時一樣，小孩子們不太會使出必殺技，而且現在球隊的基本能力應該比對方強，相信只是簡簡單單地推進已能爭取入球。



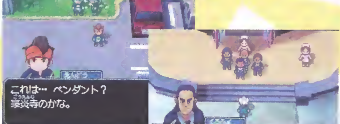
即使不用必殺技也可以輕鬆獲勝

比賽過後返回足球部室時，上演了一段有趣的劇情，壁山為避免眾人發現他「收埋咸書」，慌慌張張地東躲西藏，在逃跑時掉下了「咸書」中的紙片，原來眾人一直尋找的秘傳書欠片，就是「夾」在當中！

劇情過後來到西南方的停車場，發現豪炎寺正與一名黑衣男人發生爭執，圓堂趕到時，黑衣人丟下狠話就走了。豪炎寺二話不說就追上去，擔心同伴安危的雷門足球部，立即尾隨而至，來到醫院大門前，爆發了足球對決！（・・・等等，為何是以足球解決鬥爭？！）

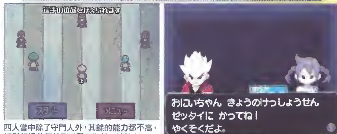


每個人總會有這樣的經歷，壁山不用害羞啊！



追著豪炎寺到病院前，與黑衣人展開一場・・・足球對決？！

對黑衣人

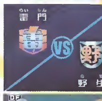


四人當中除了守門人外，其餘的能力都不高，輕鬆扭過他們就可以用必殺技一決勝負！

豪炎寺再次對妹妹許下諾言

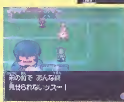
原來豪炎寺的妹妹就是在這間醫院中養病，難怪他會如此緊張，他向妹妹許下諾言後，就朝全國大會出發！之後圓堂等人來到河川敷作賽前的最終練習，第二天到車站乘電車到野生中所在的山林地區。

雷門中 VS 野生中



不愧是野生中，每位球員的外貌也非常「野性化」，能力方面亦相當出眾，與之前的對手相比有一段距離，中場的球員更經常使用必殺技進行防守，推進極為困難，如果之前沒有好好提升隊伍等級的話，這仗將會是一場苦戰。比較有效的方法就是讓後防的球員學會防守用的必殺技，用必殺技強行搶下球後就大腳長傳，以避開中場亂戰。當豪炎寺有機會射門時，就會進入特殊劇情，與壁山一起使用合體技，奪得一分！之後視乎隊員的能力，可以再作強攻或者退守。

野生中的球員果然好野生





壁山與豪炎寺使出驚人的合體技！

好，預選賽的第一場勝利！

Check Point：本章可取得的寶箱位置

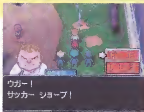
位置	內容
漫研部室	ドッペルゲンガーの秘伝書
新聞部室	B-ライトウイングのバトルカード
病院	スマートスパイク
車站	クッキーフレーバー
野生中	スピニングカットの秘伝書/スタミナフレーバー

第四章　攻略試練之穴

每一章的例行公事，就是回部室報到，從同學帶來的報紙中看到，下戰對手「御影專農」以9比0大勝「天野中」，圓堂等人感到萬分震驚。之後一行人被帶到體育館的右側，一名擁有奇怪髮型的同學忽然向圓堂等人挑戰！

大勝9比0？！

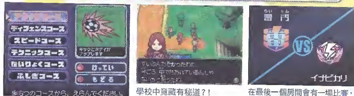
突然的挑戰



今次的對手只是一群外行人，憑現在同伴們的實力，就算不用必殺技也可以輕易應付，只需留意因別太過鬆懈而耗費時間就可以了。

對決勝利後，那名同學掉下了一台怪異的機器，似乎他剛才的行為是受到機器的控制···為查明真相，圓堂等人到理科室找老師研究，不過老師「錯手」把它弄壞了，只好到商店街的模型店中求助，發現那原來它具有類似洗腦效果，似乎是由御影農專所研發。

試練之穴



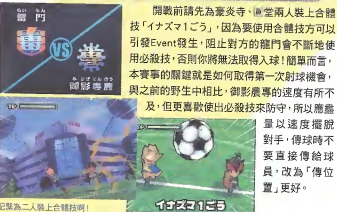
學校中竟藏有秘道？！

在最後一個房間會有一場比賽，戰勝後就可以為隊員提升能力

為對付如此卑鄙的敵人，雷門中必須增強自己的實力。來到校門東南方的石像前，在夏未的幫助下，打開了傳說中的「試練之穴」！當中有6個路線選擇，分別幫助全隊球員提升射門、控球、速度、防守、GP、TP等不同的能力。進入洞穴後，隨機出現有足球對決或寶箱的房間，突破它們來到最後的房間時，就需要與電腦進行一場比賽，戰勝後隊員的相應能力就會有所增強。

完成訓練後就到足球部室找木野對話，向比賽場地出發！

雷門中 VS 御影農專



開戰前請先為豪炎寺、圓堂兩人裝上合體技「イナズマ1ごう」，因為要使用合體技方可以引發Event發生，阻止對方的龍門會不斷地使用必殺技，否則你將無法取得入球！簡單而言，本賽事的關鍵就是如何取得第一次射球機會，與之前的野生中相比，御影農專的速度有所不及，但更喜歡使出必殺技來防守，所以應盡量以速度擺脫對手，傳球時不要直接傳給球員，改為「傳位置」更好。

記緊為二人裝上合體技啊！

Check Point: 本章可取得的寶箱位置

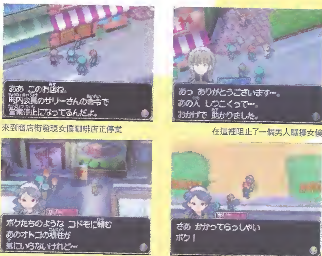
位置	內容
體育館區	スタミナフレーバー
體育館種側	スタミナフレーバー/スポーツウォーター
西校舍1/F	スポーツウォーター
西校舍2/F	いのちのミサンガ
商店街	スポーツウォーター/きあいのスパイク

第五章 小心女僕咖啡店

回到部室後，圓堂等人收到一個驚人的消息：被稱為全大賽最弱的「秋葉名戶」，竟以10比0大勝尾刈斗中？！尾刈斗中的實力（咀咒）大家是知道的，但究竟為什麼會····？傳聞商店街的女僕咖啡店與此大有關係（女僕咖啡店與足球···？！），而之前曾經在那裡用餐的幾名隊員亦感到身體不適，為調查事件的真相，圓堂一行人朝商店街出發。

來到了商店街，發現女僕咖啡店因商店街會長的命令而停止營業，正當他們打算離開之時，看到一位女僕正被一個形跡可疑的男子騷擾，圓堂立即上前為她解圍。原來那名男子是女僕咖啡店的店長，他並不是在「騷擾女僕」，而是在「挽留員工」，他更請求圓堂等人助他重開店舖。經過左面的小行，來到居酒屋前遇上了一位女性，她提出若要重開女僕咖啡店，就必須在足球比賽中戰勝「一番街」聯隊！

10比0？！又是一場大比數球賽



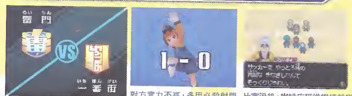
來到商店街發現女僕咖啡店正停業

在這裡阻止了一個男人騷擾女僕

在左面的小行中，被神秘女性挑戰

比賽開始！！

雷門中 VS 一番街



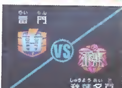
對方實力不高，多用必殺射門應該可以輕鬆取勝

比賽過後，咖啡店獲准繼續營業

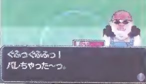
對方隊中多是中年大叔、大嬸，運動能力似乎有所不足，由中、後場應該不難發展攻勢。與前幾次比賽相反，本戰的重點不在於中場的攻防，而是「如何射入龍門」，那位守門員的防守值極高（竟有100），不用必殺技根本難以突破她的十指關，而且她更會使出必殺技「肚腩接球」，非常難纏。最簡單的取勝方法就是盡量傳球給豪炎寺、龍吾兩人，先以三次普通射門取得「Panic Phase」，再以「TP消費減半」的神效用必殺技狂攻！

戰勝後回到咖啡店前各店主報告，返回校園的保健室時壁山等人已經恢復過來，可以準備對秋葉名戶一戰！

雷門中 VS 秋葉名戶



果然不負「預選賽最弱」之名，秋葉名戶的球員的體格及控球力非常低，正面硬碰的話絕對是我方有利！不過小心他們的中、前場球員非常喜歡使用必殺技過人，盡量避免因太過集中而被他們的必殺技一口氣突破2、3人，最好維持1對1的狀態，以消耗其TP。如果還擔心後防會被突破的話，不妨換回圓堂擔任龍門以策安全。



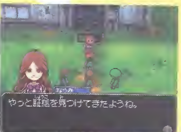
原來女僕咖啡店店長就是秋葉名戶的教練！

在比賽中得知女僕咖啡店的店長原來就是秋葉名戶的教練，曾經到咖啡店用餐的球員也身體不適，莫非被他落藥···？！得勝後的第二天，報紙竟然報導：「秋葉名戶大勝雷門中10比0」，圓堂等人為此大感震怒，決定衝入女僕咖啡店找他們理論！進入咖啡店後闖進正上方的房間，就會引發一場足球對決，戰勝後就可以令賽果「回復」正常。



換回防守力極高的圓堂做龍門就萬無一失

原來秋葉名戶只是一群愛虛張聲勢的傢伙



流程簡表

第一章

結束對話向右走，進入操場會進行比賽，只要截到球便可取勝

▼

回足球部與同伴對話，之後出門與停車場附近的NPC對話

▼

從操場向下走，走出學校正門，選擇目的地為鐵塔出發

▼

上塔展開劇情，之後下塔便會發生劇情

▼

出教室下樓,對話後出門向左轉和夏未交談，發生找尋隊友情節
1)田徑場跑道與風丸對話，加入
2)足球部下方與松野對話，加入
3)進教學大樓，與2樓最左側教室中的仁也對話，加入

▼

出教室，回足球部部室和木也對話開始紅白賽

▼

和帝國比賽的日子壁山失蹤，調查置物櫃後壁山會重新加入

▼

與相撲隊練習,只要把球踢到櫃子上就可取勝

▼

出門與帝國開戰，此戰是必敗無疑的，中場豪炎寺加入，劇情發生後比賽結束

第二章

先到1樓看告示版，之後上3樓，到左邊發生偷聽的劇情

▼

下樓後往左第一次遇敵，之後到足球部，今後便會在地圖上隨機發生足球戰鬥

▼

從學校正門出去，到河邊(河川敷)練習，順著箭咀到球場，在那裏和閃電KFC比賽

▼

劇情完後開　特訓項目，每個特訓能相應增加特訓球員的某一項數值，但是是要收費的的

▼

前往足球部,與木野對話後開始比賽

▼

和尾刈斗中學比賽，戰勝後結束第二章

第三章

出門後往足球部走，劇情後和木野對話開啟自由練習對戰，以往可以用練習賽來練等級

▼

進教學大樓，在一樓左面和春奈對話

▼

調查地上的發光物，獲得技能書，可以在選單中給球員裝備技能

▼

和旁邊的眼鏡娘對話，之後沿著箭咀走到漫研部，與左上的NPC談話

▼

出門後到右上方發發劇情，之後出校門到河邊的球場和左方NPC談話

▼

回到足球部室，然後在停車場左側發生劇情

▼

走出校門正，在醫院門口發生一場小戰鬥，戰勝後可以上樓發生劇情

▼

走出醫院後到河川敷，和豪炎寺對話後往球場，之後豪炎寺會習得合體技

▼

出大地圖到車站，劇情後過橋比賽，勝利後結束第三章

第四章

劇情完結後先到足球部，沿箭咀走，和有標誌的NPC對話，發生戰鬥

▼

結束後順著箭咀往西校舍

▼

出校門，移動到商店街，進入模型店，和收銀員對話

▼

回學校，到銅像旁和夏未對話，打開秘道

▼

進入後和前面的NPC對話，隨便選一項修練內容開始試練戰

▼

最後試練是一場11VS11，完成後走出秘道會拿到新合體技能書

▼

到足球部和木野對話，之後走出校到車站乘車，到達野生中會比賽開始，勝利後完成第四章

第五章

前往足球部，劇情後前往商店街

▼

到女僕咖啡店後，進入左面小巷後發生劇情

▼

順著箭咀到球場，和有標誌的NPC對話後發生戰鬥

▼

沿路回到女僕咖啡店，劇情後到下方的保健室

▼

走出校門，到車站乘車，之後比賽開始

▼

走出校門，到住宅街，一路向上走，走到圓堂家

▼

走出校門，到女僕咖啡店，往上走打開隱藏通道，發生劇情後會展開戰鬥

▼

回到學校的足球部發生劇情後第五章結束

第六章

先到停車場附近，發生劇情後再到足球部

▼

再回停車場進行對話，結束後去正門

▼

回足球部和記者對話，之後去教室３樓和校長對話

▼

從正門出去到商店街, 順著箭咀走到雷雷軒

▼

劇情完結後再到河川敷球場，上去那裏的鐵塔，展開足球對決

▼

回到學校操場，與中央的ＮＰＣ對話

▼

之往到車站，乘車前往帝國學院，再次和他們比賽，後結束第6章

第七章

先到足球部，劇情後風丸回歸，之後再到操場

▼

走出校門前往河川敷，向左走觸發劇情

▼

這時先到車站前觸發劇情，之後回到鐵塔

▼

再到商店街，向右走觸發劇情後進入房子1

▼

回到河川敷，到球場和指定NPC談話

▼

去住宅街的圓堂家，回去商店街，到之前去過的大樓和裏面的黑人對話

▼

對話後可以到下去的秘密倉庫，在裏面主角可以學會新技能

▼

學到技能後會進行戰鬥，勝利後拿到技能書

▼

回到商店街的秘密倉庫，這次會發生一場足球比賽，勝利後和NPC對話

▼

到車站展開本章最後一場戰鬥

第八章

到足球部，劇情過去到操場

▼

到教室3樓找夏未

▼

劇情后走出校門到鐵塔

▼

之後回到夏未的房間

▼

出門跟着犯人走，一路走到體育館上面的小門

▼

劇情過後回到足球部，之後到商店街的秘密倉庫

▼

在住宅區的圓堂家找到秘密鎖匙

▼

回到足球部後發生劇情，新同伴加入

▼

先到操場，劇情後到停車場，之後出校門到醫院，在醫院二樓3人學會合體必殺技，再和老人對話

▼

出了校門後到車站進行戰鬥

第九章

先到操場，之後再到銅像旁的地下秘道

▼

劇情過之後再去鐵塔，下塔後回足球部

▼

劇情後出門順著箭咀走到新聞部，之後上二樓得風丸對話

▼

之後到一樓左面的圖書館和栗松對話

▼

先出門到河川敷球場，劇情后回學校操場

▼

到足球部室跟木野對話

▼

到車站乘，到達決戰之地



第十章

先到下面的停車場，之後到醫院二樓，劇情過後到鐵塔

▼

在塔上發生劇情

▼

從教室出來後先到足球部，之後可以到車站了

▼

進入空中要塞后向左面和NPC對話，然後進入後面的門開始最終戰

▼

這時會轉為控制3個女孩，先到上面的門

▼

出來後往回走回右，去剛才不能進的那個門的方向走

▼

再往回走，在剛進門的地方的右邊有個門，轉換下視角可以看到

▼

劇情後進入之前有人把守的門

▼

比賽正式開始，上半場對方無限TP

▼

中場再用回三名女孩，出門向左走，進入之前鎖了的門

▼

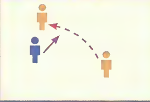
下半場開始後對手會解除無張TP的狀態，正式開始決戰

實用小心得

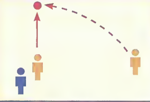
雖然本作的RPG味道極重，勝負往往是看雙方的實力差，但操作上的微調亦會助你取得更大優勢，以弱勝強！在此獻上小編的一點實戰心得，希望對各位有幫助

傳「位」不傳「人」

這個非常基本的足球理論，在本作大部分對賽中也是通用的，傳球時不應直接傳向球員所在的位置，而是預計其移動的路線，傳到他的「一個身位」前（長傳時可能需要有更長的預算距離）。



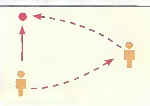
若直接傳向球員所在的位置，非常容易被人截擊



應該配合球員的速度，傳球至其預定路線之上，令他有更多時間擺脫對手

撞牆式傳球

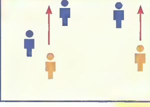
是上述傳球技巧的高級應用技，撞牆式傳球有利於高速突入，擺脫對手的截擊。操作的方式有點複雜，需要玩家精準的點擊，詳見右圖：



球員在未接到球前就點擊下一個地點，就會使出撞牆式傳球，由於電腦球員有自動追向球的特性，應傳向一個身位前的位置，憑兩個球員就可以突破對手的佈防

足球對戰小技巧

由於足球對戰只有4 vs 4場地較狹窄，不需使用以上的傳球技巧就可以組織攻勢。建議各位選擇左、右兩翼的人選以速度為優先考慮，一開球就傳給左、右任一人（視對方的佈防而定），一方面在邊線推進，一方面控制另一人從中線突進，在適當的時候長傳回中，因為足球對決中大多守門員都不會使用必殺技防守，只要具有足夠的角度，不論使出撞射抑或頭錘亦能輕易建功。





下回待續

DS

SEGA	三國志大戰 天		
SLG	2008年8月7日	1-2人	5800日圓(約$330)
		卡牌即時戰略	
	對應機能：Wi-Fi通訊對戰		

三國志大戰 天

TEXT：金獅子　ART：未名

由今期起《三國志大戰 天》的攻略將會移師主刊內，繼續為大家送上各種實用的攻略情報，除了緊接上期的計略應用和組DECK講座外，今期也會一次過講解一下「鍛練之章」的簡易S級過關法，讓大家早日取得「天下無雙」的稱號。

天將攻略絕贊連載中！

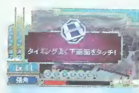
有效率的軍師育成法

想玩不同勢力的DECK，很難避免要育成不同的軍師。如何運用手上有限的兵糧去育成軍師，也是一門值得研究的學問。值得揀選的軍師訓練項目，不外乎是「特訓」和「模擬戰」兩種。「盜賊狩獵」是隨機出現的，由於所需兵糧遠低於街機版，和「模擬戰」同樣只需300兵糧左右，所以變得非常值得投資。而且當「盜賊狩獵」失敗後更可以透過RESET來取消訓練結果，雖然之後不一定會再出現「盜賊狩獵」的選項，但卻可以節省兵糧，形同一個有贏無輸的賭局。

至於「特訓」和「模擬戰」的選擇，則視乎手上的兵糧多少而定。如果兵糧充足的話，揀選後者的育成效率會比較高。以下是這兩個訓練項目的心得。

特訓

之前已經和大家解釋過，每個武將也會隨機出現2種不同的特訓，分別影響所得寶珠數目的上限和下限。一般武將的上下限為5和7粒，但也有少數武將的上下限5和9粒，因此以這些武將組DECK的話，選擇特訓的育成效率就會比較高。以下是這批5/9武將的名單，當中筆者推介以SR左慈、UC干吉、R姜維、R周瑜和曹丕來組DECK不停打「弓兵演習」，因此敵方的4隊槍兵一開始就打橫排成一直線並且在中場左右出現，只要放4個伏兵在相應位置就可以快速將他們解決。



取得5粒和9粒的機會基本上是一半一半，以付出的兵糧來計算效率最好，但育成速度稍為及不上模擬戰

編號	武將
魏002	SR王異
魏005	C郭皇后
魏027	R曹丕
魏EX015	UC王異
魏DS011	SR曹丕
魏DS017	UC郭皇后
蜀DS003	SR關羽
蜀DS004	R姜維
蜀DS005	R黃月英
蜀DS015	UC馬良
吳009	R周瑜
吳DS016	R陸遜
群雄001	UC干吉
群雄010	SR左慈
群雄012	SR張角
群雄025	C馬元義

實用小技巧傳授

最快取得SR曹操的方法

雖然SR曹操早已不是甚麼珍貴的卡，但對新手來說也相當值得使用，以下是一個最容易入手的方法。在「戰略之章」的1-1中，如果派出R夏侯淵、UC夏侯惇、UC徐晃和UC張飛出戰的話，這樣商人出售的2000金卡牌中，就只餘下UC關羽和SR曹操，就算運氣不好多等一個回合就可以買到。

熟練度的上升方法

想拿到NDS原創卡中的SR太史慈，就必須要將「鍛練之章」中的各種熟習度升上最高的MASTER級(即LV5)，要升這些熟練度話易唔易，而且相當花時間，但如果明白到熟練度的增加條件，就可以更有效率地提升熟練度，以下是筆者一些心得。

首先「騎兵」、「槍兵」和「弓兵」這三種熟練度都是視乎大家在戰鬥中使用突擊、槍擊和弓兵射箭的密度，能夠多用這些兵種特技來殺敵的話熟練度的增幅就會較多，想快些升滿的話不妨暫停攻城，不斷以上述的兵種特技來殺敵就可以增加每場所得的熟練度了。餘下的項目則比較簡單，「擊破」、「攻城」和「一騎討」都和字面的意思一樣，基本上不停打「普」最初的幾關就會慢慢增加，不必刻意去升。至於「防衛」則是沒有讓敵方攻城，同樣是不停打「普」就會升到。

模擬戰

至於模擬戰的計算就比較複雜，首先電腦會從玩家的DECK中抽選2個武將出來進行模擬戰，他們的交手次數視乎DECK卡牌數目而定(卡牌數或卡牌數-1)，以5張卡的DECK為例就即是會交手4或5次。而每次交手可獲得的寶珠數就視乎武將的COST，1、2、3 COST可得到和COST一樣的寶珠，而1.5就隨機得到1或2粒，2.5則是隨機得到2或3粒。

期待值比特訓還要高，如果手上兵糧夠多，又想在短時間內完成育成的話，就不妨選擇模擬戰

省略了複雜的計算，期待值最高的組合有以下兩種，分別是2.5、2.5、1、1、1的5卡，或是2.5、1.5、1、1、1、1的6卡組合。寶珠的取得上限為15粒寶珠，即使是最差的組合也有4粒，以期待值而言遠勝特訓的5和9上下限，雖然所付出的兵糧會多一點，但如果手上兵糧充足，又想在最短時間內完成育成，模擬戰則絕對是最快的選擇。

2.5、2.5、1、1、1的5卡組合

組合	期待值
2.5×2.5	最多15粒、最少8粒
2.5×1	最多11粒、最少6粒
1×2.5	最多9粒、最少6粒
1×1	最多5粒、最少4粒

2.5、1.5、1、1、1、1的6卡組合

組合	期待值
2.5×1.5	最多15粒、最少6粒個
2.5×1	最多11粒、最少6粒
1.5×2.5	最多15粒、最少7粒
1.5×1	最多9粒、最少5粒
1×1	最多6粒、最少5粒

鍛練之章簡易「激」S級攻略教學

上期介紹過的S級攻略法，對不少玩家來說都可能難於使用，因為要同時間控制6-7隊兵，而且又要瞻前顧後，好不輕鬆。而今期介紹的攻略法，就算是一些控兵比較弱的玩家都可以運用得到，而方法就是利用電腦的一個漏洞——如果我軍只有一人過半場的話，就算電腦全滅也不會用「再起興軍」。如是者順利清場的話，只需派出一架攻城車就可以極速落城了。

至於清場的最佳方法，自然就是「極滅業炎」和高武力弓兵這個組合了。基本上大家只要隨意挑武力較高的地屬性弓兵，這樣在開幕就已經可以使出相當威力的「極滅業炎」。配合電腦另一個弱點——盲目衝向攻城兵，只要將一隊攻城兵(有「香車戰法」的陳蘭為首選)放在「極滅業炎」和「防柵」下面，引誘敵方大軍衝過來，再看準時間使用「極滅業炎」，配合高武力弓兵的箭海攻勢，即使是「蜀漢皇帝」的爆COST大軍，不用10秒就已經傷亡慘重。之後再視乎情況使用「香車戰法」來攻城，由於敵方不會用「再起興軍」，只要打兩次城門即可落城。

而另一左右這個BUG技的成敗關鍵在於「極滅業炎」和「防柵」，下文會簡單介紹一下各「激」關卡的配置建議，以及報告一下敵方的伏兵位置，以方便大家盡早清場。



這個卡組擺法主要是針對大流星之儀式的那個關卡使用

當用上陣略來開伏兵的話，玩家便要因應戰況而改變防柵的擺法

全「激」關卡攻略法

雖然以上的攻略法於「激」的難度中非常合用，但由於不同的關卡，敵軍的配置、伏兵位置亦有不同，為了讓大家可以於每關中都能以S級通過，所以本刊今期特別準備了全「激」關卡的攻略法，以下將會把遊戲中二十個「激」難度的攻略要點詳細告知大家。

第一關　西方之雄軍
配置陣略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍中央
「激」難度的第一關，由於沒有伏兵的關係，玩家可先把陣略及防柵設置在自軍的中央，然後只要待敵軍攻過來發動陣略即可。

第二關　司馬懿夫妻軍
配置計略地點：敵軍城門偏左
配置防柵地點：自軍中央
敵人的伏兵主要集中在城門外的左方，玩家若要將所有伏兵打開的話，只要在開始時發動陣略即可，但由於沒有了陣略幫助攻擊的關係，玩家在4士氣時便要立即發動「亂擊」來殺敵。

第三關　臥龍鳳雛軍
配置計略地點：敵軍城門偏右
配置防柵地點：自軍城門偏左
由於今場敵軍的伏兵都潛伏在左右兩方，所以玩家應有兩手準備，先在右邊用陣略打開伏兵，然後在右邊利用攻城車誘敵即可。

第四關　荊州急襲軍
配置計略地點：自軍城門中央
配置防柵地點：自軍城門前方
由於敵人亦是使用弓兵的關係，所以玩家應在開始將攻城車往後走，引誘敵軍追擊，而防柵方面最好照「U」字型的方式配置。

第五關　陷陣營軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍中央
和第一關的打法相同，但陣略的發動時間要拉長一點，因為敵軍有一張持有伏兵的張繡，他的開始位置是呂布的前方，只要將時間拖長一點，陣略便可以燒到他呢！

第六關　吳皇帝軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍中央
玩家於開始時一定要小心，由於敵軍有R周瑜的關係，除了用上陣略來對付外，最好找來一張1COST的騎兵來開伏，而周瑜的位置就是在敵軍的城門右方，打開他後便將所有敵軍集合在中央，然後用略陣即可。

第七關　曹一族軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
主要提防的是有伏兵的SR曹操，而他的位置就是在敵軍城門前的位置，只要玩家將攻城車設置在城門前，然後延遲一點陣略發動時間即可。

第八關　大將軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
敵人的主力部隊集中在中央，玩家只要將防柵擺成「U」型，將陣略配置在中央防柵附近，用以便集中所有敵人攻擊。

第九關　天下無雙軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
沒布伏兵的一關，玩家大可一如以往將防柵設置於城門前擺出「U」字陣形，然後發動陣略即可。

第十關　傾國之姬軍
配置計略地點：敵軍中央偏右
配置防柵地點：自軍中央偏右
由於中央設有樹林的關係，所以敵軍是會以兩邊向玩家進攻，而偏右的地點敵軍數量會比較多，所以將陣略設置於該地點是最適的選擇，此外，伏兵的賈詡亦是在右方的軍團中。

第十一關　孫吳三代軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
玩家先要利用攻城車把敵人集中在自軍中央的領地，然後在殲滅所有敵人後，便利用攻城車向兩邊推進，由於敵軍的城門前設有三個防柵，玩家要繞過這些地點來進行攻擊。

第十二關　烈將四人衆
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
這個方法在本關不太適用，由於敵軍是由四名高武低智的武將組成，就算是多達3個防柵也起不了作用，採用伏兵來克敵制勝才是上上之策。

第十三關　激·回復之姬軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
同樣是沒有伏兵的一關，玩家可使用回上文所教的戰略來應戰即可，只要小心應付SR馬超的突擊即可。

第十四關　五虎將軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
同樣是沒有伏兵的一關，但由於敵軍的將領智力不算太高，若採用回之前教大家的「伏兵」攻略法會較適用。

第十五關　孫吳名將軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
由於敵人有大量弓兵的關係，就算玩家想好好保護攻城車也非常困難，所以玩家應先把攻城車置在防柵的中央，待敵軍到達時便發動陣略及將攻城車移回城內即可。

第十六關　魏皇帝軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
同樣能利用這個攻略法來完成的關卡，但要留意由於對方騎兵攻擊力異常強悍，玩家最好先配備一隻槍兵，用以將突擊的騎兵擱下，待敵軍移動力較慢的槍及弓兵來到，才一口氣用陣略將之消滅。

第十七關　英傑夫妻軍
配置計略地點：自軍城門偏左
配置防柵地點：自軍城門偏左
擁有非常多智力武器的一關，而且版圖方面亦不利於設置，玩家最好是在自軍的城門前配置陣略及防柵，待敵人集中時才一舉消滅，而伏兵的曹操於開始時在敵軍的前門防柵前。

第十八關　大流星之姬軍
配置計略地點：敵軍城門偏右
配置防柵地點：自軍城門偏右
就算玩家配置了攻城車，亦不會主動出擊的一關，所以玩家應先把陣略配置在敵軍集中的地點，然後把防柵集中在陣略的前方，然後等待陣略計集氣，只要「大流星之儀式預備便發動陣略即可。

第十九關　虎痴惡來軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
簡單一點來說，這關卡和之前的差不多，只要利用防柵加上陣略便可以應付，不過由於敵軍都是低智力的關係，玩家還是利用伏兵來將他們收拾好了。

第二十關　蜀漢皇帝軍
配置計略地點：自軍中央
配置防柵地點：自軍城門前方
絕對要使用這個方法的一關，由於敵軍的武將非常平均，所以就算用上伏兵也未必能全數殲滅，而最好的方法就是先以騎兵開伏，然後引敵軍來到中央才一舉消滅。

注目計略深度應用解說(二)

妨害系計略

相對於各種令能力強化的計略，妨害系計略其實更加可怕，因為更容易令對方慣常使用的進攻和防守劇本無法發揮，即使是普通一招令武力下降的計略，也足以令對手方寸大亂，靈活運用的話絕對能大幅提高勝率。

妨害 INTERRUPT

暗殺之毒

所需士氣：4
效果：兵力慢慢減少
所持武將：C李儒

雖然並不像傷害系計略可以即時扣去兵力，但配合「防柵」和弓兵來減慢攻城速度的話，在防守時使用卻有效令敵方「唔上唔落」，就算無法殺敵，也足以迫他們打退堂鼓。隨著今集「毒」性大減，連知力1的對手也無法毒死，用法和前作的殺敵相比，今集其實更重視和其他計略的配合。例如和「完殺戰法」、「白馬陣」等所需士氣不多的計略一起使用，就更容易發揮彼此的效果。

另外要注意毒的效果在入城後就會解除，因此對機動力高的騎兵沒甚麼效果，用在槍兵和弓兵身上就比較理想。也要留意毒的傷害剛好和「募兵」的回復量相殺，所以對有「募兵」的敵方使用效果會大減。

完殺之計

所需士氣：5
效果：武力-4，撤退倒數+15秒
所持武將：R賈詡

今集新追加的妨害系計略之一，以士氣5而言武力-4的效果並不突出，然而增加撤退倒數才是重點所在，但由於計略本身沒有減速效果，要擊退兵力充足的敵方其實並不容易，在進攻時由於敵方可以退回自城內，所以效果也不會太好。假如沒有多餘士氣和其他計略組合來用的話，就最適合在守城時使用，特別是當敵方攻城攻到兵力不足時就更易得手，要殺一、兩人可謂相當容易，之後順勢大舉反擊，即使對方用「再起興軍」也不容易趕及出來守城。

雖然「完殺之計」可以連用兩次，但由於沒有減知力的效果，並不能進一步延長效果時間，因此將士氣留給其他計略還比較化算。和其他計略組合的話，「暗殺之毒」、「退路遮斷」和「陷陣營」等都是很好的選擇，成功殺敵的可能性相當高。此外和強力的陣略如「兵軍連環」、「混元一氣」和「極滅業炎」組合來用都有很好的效果，總之使用的大前題是要確定可以將敵方的主力殺掉。

離間之計

所需士氣：6
效果：武力-4、知力-3、速度0.8倍
所持武將：R賈詡

所需士氣和英傑號令同級，但不論效果和範圍也極之優秀，毫無疑問是遊戲中最強的妨害系計略之一。這計略的重點在於減速和減知的部份，減速後敵方要逃走就變得極之困難，只要有高武力的武將在陣中的話，單是亂戰已不難將武力被減的敵方「磨」死。另外速度上的差距也衍生了偷城的機會，在時間所剩無多時用來突襲效果相當不錯。至於減知就有效封殺敵方的主力計略，令其威力和有效時間縮短。而且連用兩次的話效果更會累積，由於知力被減的關係，第二次「離間之計」的有效時間會進一步加長，令敵方形同活屍一樣。順帶一提，如果目標只有1人的話，效果則會大幅減弱為武力-2、知力-1、速度0.8倍。

退路遮斷

所需士氣：2
效果：令敵方無法返回自城內
所持武將：UC董白

雖然對敵方的兵力和能力也毫無影響，但運用得宜的話卻好比「挑撥」一樣萬能，完全視乎用家的戰術眼光。無法回城最直接的影響就是無法回復兵力，武力不足以正面交鋒時也無法退回城內暫避鋒頭。因此這計略最基本的用法就是在敵方普遍兵力不足，或是我方以武力大舉壓城時使用，通常都可以有效令敵方全滅。無法回城的另一個影響是連各種城內技巧也無法使用，換句話說在攻城時只要在攻城部隊後面留下騎兵作突擊的話，敵方的守城部隊就肯定要硬食你的突擊，因此而撤退的機會相當高。

連環之計

所需士氣：6
效果：速度0.2倍
所持武將：R龐統

唯一可以和「離間之計」相提並論的最強級妨害系計略，雖然只是純粹減速，但衍生出來的效果卻非常多變。用在弓兵以外的兵種身上，可以將他們的戰鬥能力減至最低，任由突擊、槍擊或弓箭殺死，即使無視他們，直接攻城的成功率也相當高。此外「連環之計」特別適合用來拖時間，在領先的情況下以此計來死守，只要能令敵方在中場一帶中計就幾乎萬無一失，配合偷城可以輕易將敵方的總攻擊瓦解。

挑撥 PROVOCATION

挑撥/往蜀之誘導

所需士氣：3
效果：令敵方強迫追向自己
所持武將：R姜維、R馬謖、R張飛、C貂蟬/C張松

潛力深不見底，但發揮怎樣的效果完全視乎玩家的戰術。最基本的用法是將敵方的騎兵拉來過強制迎擊，同樣道理也可以用來破解所有加速系的計略。由於弓兵在移動時無法射箭，面對高武力弓兵的後方支援，或是「亂擊」等強力的弓兵計略時，也可以透過「挑撥」來拉走弓兵以拖延時間。除此之外就主要是在攻城和守城時使用，用來拉走敵方的攻城或守城部隊。另一個常見的用法就是將敵方的佈陣打散，例如將敵方拉出來逐一擊破，或是先將騎兵拉出來迎擊等，總而言之是避免敵方齊人，以減低號令系計略的效果。

時間停止 TIME STOP

隻眼將之大喝/長阪橋之大喝

所需士氣：4
效果：令範圍內的敵方在短時間內不能移動，因應範圍內敵人的數目來增加武力，+6以上會變成2倍速。
所持武將：R夏侯惇、R張飛(NDS原創卡)

效果有點像多功能的「挑撥」，但由於有效時間很短，要充份發揮效果並不容易，但毫無疑問是很值得研究的計略。首先這計略分成妨害和強化兩部份，妨害部份即是令時間停止，敵方並不能移動和轉方向，最直接的影響是無法逃走，也不能改變槍頭的位置來保護自己。強化部份是每個受計的敵方都會產生武力+2的效果，重點在於+6以上的神速效果，因此基本上要在計略範圍內最少有3人時才值得使用，否則所花的4點士氣並不化算。

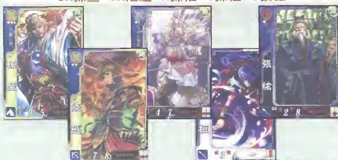
一般來說，喝停3個敵人後R夏侯惇和R張飛的武力會增至15，但強化部份的有效時間不足4c左右，用來殺敵並不足夠，最理想是可以利用速度來作出連續突擊，這樣應不難在短時間內擊退最有威脅的敵方主力。如果和英傑號令組合成COMBO的話，武力更可輕鬆超過20，這樣即使是亂戰也有相當大的殺傷力，重點是敵方無法逃走，大大增加殺敵的可能。但要注意加速後很容易食迎擊，就算只是平常移動或在亂戰中，只要碰到槍頭便會有迎擊判定。因此使用計略前最好先確認一下敵方槍兵的位置，確實封住槍頭後才好四圍搗亂。

卡組編成講座——實戰篇(二)

相信大家已經也開始在進行Wi-Fi對戰吧，但NDS版的操作和街機版有明顯分別，很多在街機版流行的DECK在NDS上卻異常難用。有見及此，今期筆者會推介幾副簡單易用，又有相當戰鬥力的DECK讓各位參考，好讓大家早日打開勝利之門。

孫武天啟DECK

SR孫堅・SR陸遜・R孫權・C孫桓・C張紘



軍師：魯肅(再起興軍)
總武力：25
屬性：地屬性4.5 COST、人屬性3.5 COST
特技：防柵x1、魅力x2、伏兵x1

應用要點

由於以弓兵重心的關係，控兵要求相對地較低，平常只需集中控制SR孫堅和2支1 COST槍兵即可。而且進攻流程簡單直接，基本上大部份時間都傾向防守，待累積足夠士氣後才配合計略大舉進攻，因此相當適合在NDS上使用。這副DECK其實和2.1的「孫武天啟DECK」用法一樣，分別在於SR孫堅和SR陸遜的COST改變，以及C張紘的出現多了一招「淨化之計」作為妨害系計略對策，令死角大幅減少。

由於攻勢完全建基於幾個主力計略，因此開幕初段必須集中防守。由於有防柵和伏兵，再加上有高武力的SR孫堅在陣，要保住不失難度並不高，到了6士氣左右就是反守為攻的時候。到這時雖然可以選擇用號令進攻，但由於這副DECK的真正威力在於「孫吳之大號令」接「天啟之幻」這個終極COMBO，在6士氣時大家可以視乎敵方的狀況來決定是否應該進攻。如果敵方的人腳不齊兵力又不足的話，大可以用「孫吳之大號令」或「若王之手腕」全軍壓上，如果有機會全軍埋城的話，則是使用「天啟之幻」的好機會，兩者成功攻城的機會也相當高。

相反敵方有萬全準備的話，就不應輕舉妄動，因為「孫吳之大號令」需要長時間儲氣，「天啟之幻」的有效時間較短，之後又有撤退的負面效果，實際上可以用來抗敵的就只有「若王之手腕」。但因為這副DECK的總武力偏低，又沒有其他計略可以組合成COMBO，和敵方正面硬撼的勝算並不高。因此最理想的選擇是「敵不動我不動」，只要繼續拖延時間儲士氣，到12士氣時就是一舉反攻的好機會。

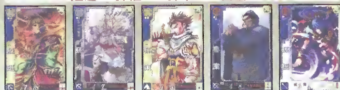
當儲到12士氣時，先用「孫吳之大號令」協助全軍壓前，連同之前的儲氣時間在內，抵達敵方城門時士氣已足夠使用「天啟之幻」，一旦成功發動這個超級COMBO，強如「桃園之誓」也不容易抵擋得住，在難以使用城內技巧的NDS版就更加難守。這時應全軍攻城，可以打多少城就打多少，全滅後以「再起興軍」復活，然後就專心死守。由於有「天啟之幻」和「火計」這兩個優秀的防守計略，被敵方收復失地的可能性並不大，通常都可以順利守到完場。

編成方針

由於「孫吳之大號令」、「天啟之幻」、「若王之手腕」這三個號令也各有不同用法，因此SR孫堅、SR陸遜和R孫權基本上缺一不可。因此選擇就只餘下最後的2 COST。為了守住前來拆柵的騎兵，1 COST槍兵自然是必然之選。擁有「淨化之計」的C張紘毫無疑問是首選，餘下的1 COST重視武力的話可選C孫桓，想鞏固防守的話則可考慮有防柵的張昭。

其他組合 孫吳突擊兵DECK

SR陸遜・R孫權・SR孫策・UC魯肅・C孫桓



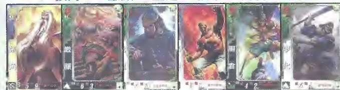


軍師：魯肅(再起興軍)
總武力：25
屬性：地屬性6 COST、人屬性2 COST
特技：防柵x2、魅力x1、勇猛x1

如果是以SR陸遜為重心來組DECK的話，COMBO方面可以考慮以召喚兵取代「天啟之幻」，因為召喚兵所需士氣不多，但又完全受惠於「孫吳之大號令」的武力+7效果。例如配合R太史慈或UC魯肅，在使用「孫吳之大號令」前喚出援護兵或突擊兵的話，只需10士氣就已經有相當不錯的戰鬥力，就算在COMBO以外的情況使用，在攻守方面都很有效，而且也不必因為「天啟之幻」而被迫揀選「再起興軍」，在軍師的選擇上也更具彈性，如周瑜的「兵力增援」等。另外想鞏固防守的話，SR孫策也是個不錯的選擇，只要注意迎擊，單人匹馬已經足以和英傑號令抗衡。

黃巾之亂DECK

SR張角・UC嚴顏・C孟達・C張梁・C周倉・C廖化





軍師：賈詡(精兵戰陣)
總武力：26
屬性：地屬性2.5 COST、人屬性5.5 COST
特技：防柵x1、勇猛x2、募兵x1、伏兵x1

應用要點

以SR張角的「黃巾之亂」作為核心的DECK，由於只要4士氣就可以令全軍復活，因此只要保住SR張角不死就可以發動有如喪屍一樣的連環攻勢，不停和敵方大玩消耗戰，直到後段成功發動「精兵戰陣」後就可以一舉分出勝負。基本上敵方由於應接不暇，由頭到尾可以攻城的機會並不多，沒有具爆發力的計略更是難以抵禦喪屍大軍，只要落後就很難有翻身的機會。控兵和戰術要求相比其他主流DECK並不高，重點只是要保住SR張角不死，以及尋找攻城機會罷了，同樣很適合在NDS上使用。

進攻流程十分簡單易明，開幕先集中柝柵和開伏，在儲夠4士氣前不要輕舉妄動。之後就利用人數上的優勢不斷以游擊戰術來纏擾敵方，務求在盡量消耗敵方兵力，待SR張角以外的全軍全滅就發動「黃巾之亂」，利用近滿的兵力和武力+3的優勢全軍壓前，在SR張角復活前盡量消耗敵方的兵力和士氣。由於「黃巾之亂」的有效時間只有8c，即使是騎兵剛抵達敵城時就已經散功，但由於全軍可以輕易復活，一旦敵方有主力撤退，或是用了太多士氣，這樣喪屍部隊就已經有不少攻城的機會，只要捱到半場後發動「精兵戰陣」，配合「黃巾之群」和「奮激戰法」等韌力驚人的計略來攻城，絕對可能令敵方疲於奔命，勉強清場後再用「黃巾之亂」就即可發動下一波攻勢。

編成方針

由於SR張角的COST實在太高，要發揮人海戰術的特點，餘下的組合基本上都是以1.5+1 COST x4為主。另一選人關鍵就是要配合「精兵戰陣」，因此「人」屬性的也就是首選。亦由於「黃巾之亂」的有效時間短，因此弓兵的實用性一般，騎兵則最好有2隊用來提升進軍速度，以及可從後支援其他攻城部隊。當中有「奮激戰法」的UC嚴顏和有「募兵」的紀靈都是首選，想早點發動「精兵戰陣」的話則以前者為佳。

大量生產DECK

UC張勳・UC紀靈・C陳蘭・C雷薄・UC黃月英・C楊弘・UC袁術





軍師：李儒(兵軍連環)
總武力：22
屬性：地屬性5 COST、人屬性2 COST、天屬性 1 COST
特技：魅力x1、募兵x3

應用要點

唯一以攻城兵擔任進攻核心的DECK，和SR張角的「黃巾之亂」相似，UC張勳的「大量生產」也可以一口氣將全軍的攻城兵復活，而且速度還會增加至2倍速，儘管攻城兵沒有戰鬥力可言，但由於防禦力高而且攻城壓力極大，因此對方要將全部5架攻城車一一穩守並不容易，只要有其中一人得手已經賺突。再透過無限復活的「大量生產」攻勢，就算落後多少也有瞬間反勝的可能，把握一次機會配合「兵軍連環」的話更隨時可以分勝負。

和前作相比，今集的攻城兵集中於群雄勢力，因此可組成蜀群混色DECK，對於士氣的運用更加有利。不過攻城兵的選擇卻很有限，基本上可以用的就只有上面編成例的5人，幸好他們的計略各有優點，令今集的「大量生產」也有相當的實用性。

這副DECK要玩得好，活用各攻城兵的計略可能才是重點所在。當中C陳蘭和UC黃月英的計略有加速效果，適合發動突襲，特別適用於發動「兵軍連環」後。C雷薄的「落雷」雖然可以確定殺掉知力2的敵人，但由於所需士氣太多，基本上也沒有使用的必要，反而他本身的武力4才是價值所在，防禦力比其他攻城兵高一截，也容易引走敵方的1 COST以上武將，因此要好好利用他來牽制敵方。至於同樣有傷害計的UC袁術就實用得多，「自爆」只需3點士氣，雖然範圍極細，但埋身後使用得手的成功率也相當高，特別適合用來殺掉敵方的低知主力，運用得好的話絕對可以有效削弱敵方的戰力。最後是C楊弘的「隱密戰法」，在士氣太多時不妨用作突襲，但由於隱形後速度也不會上升，敵方要找出來也不會太難，不應抱太大期望。

進攻流程方面其實和「黃巾之亂DECK」大同小異，第一關鍵是要保住UC張勳不死，沒有必要都不應深入敵陣，利用「募兵」來回復兵力的話，不用經常回城已令兵力常滿。一般來說攻勢都是非常單調，純粹是派出全部攻城兵分5路，UC張勳和UC紀靈則在後方以突擊作支援。由於對方不容有失的關係，要分散敵方戰力可謂非常簡單，令我方的騎兵有大量逐一擊破的機會。即使攻城兵被敵方以強力計略清場也沒問題，只要張勳不死全部攻城兵便可以極速復活，繼續展開一模一樣的攻勢。到「兵軍連環」儲滿後，看準機會發動應不難找到突破口，再加上其他各種計略的幫助，成功攻城只會是時間問題。

編成方針

基本上選擇就只剩下UC張勳和攻城兵以外的1.5 COST，為了支援攻城兵最理想的兵種始終是騎兵，而蜀群的1.5 COST選擇中，UC紀靈勝在有「募兵」提供的續戰力，其他選擇方面UC馬岱的「神速戰法」是很不錯的輔助計略，有助為攻城兵打開缺口，在必要時也可以用來防守。而UC公孫瓚的「白馬陣」有相同的用途之餘，也可以為攻城兵加速，加上又有「募兵」，因此說不定是三者中之佳的人選。

弓兵連環DECK

R龐統・R太史慈・UC甘寧・R孫尚香・UC嚴顏



軍師：糜竺
總武力：29
屬性：地屬性2 COST、人屬性6 COST
特技：勇猛x3、伏兵x1、魅力x1

應用要點

顧名思義，主打高武力弓兵和「連環之計」的DECK，由於主力都是弓兵，易於操控是最大的吸引力，非常適合在NDS版使用。總武力高達29，又有強力的R太史慈和UC甘寧從後支援，在開幕以R孫尚香和UC嚴顏壓前戰線，配合低士氣的計略回復系計略「奮激戰法」來強行攻城，得手的可能性相當高。之後再以弓兵的支援，以及強力的「連環之計」來主守，通常也不難守住勝局，在特殊地形多的戰場上優秀就更是明顯。

另一優點是在士氣滿瀉時可以隨意使用R太史慈的「約束之援兵」，令弓兵的總武力進一步增加，而且配合「知勇兼陣」等陣略使用也同樣受惠，令防守變得更加容易。但亦由於是以「連環之計」作為核心，面對「淨化之計」時會顯得意外地脆弱。

其他組合

R龐統・R許褚・R夏候淵・UC關平・UC樂進



軍師：糜竺或陳群
總武力：29
屬性：地屬性2 COST、人屬性2.5 COST、
天屬性3.5 COST
特技：勇猛x1、募兵x3、伏兵x1

魏國的弓兵也意外地強，當中武力10的R許褚自然是首選，除了高武力和有「募兵」外，計略「虎痴之怪力」在緊急關頭也可以用來抵擋敵方的反攻，實用性非常高。而R夏候淵的情況也相似，「亂擊」以4士氣來說實在好用得無話可說，加上又有「募兵」，和許褚可組合出難以突破的防線。至於UC關平則是武力和特技並重，同樣有助守住戰線。同COST的槍兵中，R馬謖也是不錯的選擇，其「挑撥」可有效應付弓兵的天敵騎兵，令死角進一步減少。

夢幻之星Phantasy Star Portable		
SEGA	2008年7月31日	1-4人
ARPG	幻想風多人同遊太空物語	5040日圓 ($300港元)
對應機能：無線通訊機能、PS2版遊戲連動		

PHANTASY STAR PORTABLE™ ファンタシースター ポータブル

夢幻之星空物語 ～補完篇・二～

TEXT：豬頭、麒麟尾巴　ART：Kay

這星期除了繼續為大家剖析剩餘的「打擊系」武器，以及傷害輸出能力最強、能夠同時連結多於一招法術攻擊的「法擊系」武器；使大家更進一步了解各個武器系統的特性、以及它們不同能力的優劣，在使用上變得更得心應手。除此之外，每月一次更新的官方最新下載任務「怪盜ボル・ブラザーズ」、「クリスタル・ティアーズ」在難度和限制上也較以前更嚴峻；到底這兩個任務有甚麼需要特別注意、以怎樣的準備去迎戰會較為輕鬆呢？

雙小刀

和小刀一樣以高速靈活的攻擊見稱，定位和拳套差不多，不過攻擊範圍較廣但攻擊力較弱。雙手版攻擊力比較高，攻擊段數亦有所提升，而且攻擊後的空隙也沒有明顯增加。利用連續攻擊來愚弄對手吧！不過攻擊力較低始終是弱點所在，但對於法師來說還是值得信賴的近身武器。

『雙小刀』職業適性表

職業	最高階
獵人	A
遊俠	–
法師	A
戰神	A
槍神	–
大法師	S
劍舞者	S
求生者	–

『雙小刀』特性

攻擊系統	打擊系
裝備部位	雙手

『雙小刀』性能

威力	C
命中	B
射程	D
範圍	C
空隙	B
目標	1
一段	2
二段	2
三段	3


雙小刀的外型比較有趣，這個比較像乾坤圈多一點


靈活的連續攻擊是雙小刀的魅力

S級『片手劍』名單

武器名稱	生產商	PP	攻擊力	命中力	必要攻擊力	珍貴度	備註
キザハザシ	ヨウメイ	535	272	455	379	★10	白羽毛特效
ギザハザシック	クハラ	165	327	400	198	★10	-
タガーオブセラフィ	クバラ	271	472	291	395	★10	炎屬固定、紅羽毛特效
トゲハザシ	ヨウメイ	569	305	511	451	★11	-
タブルスラッシャー	クハラ	262	500	381	470	★11	-
タマギリザシ	ヨウメイ	597	336	572	539	★12	冰屬固定
アムレ・ティッピース	クハラ	550	566	550	638	★13	-

武器名稱	取得任務	取得方法
キサハザシ	凶飛獸討伐A	頭目掉落
ギザハザシック	凶飛獸討伐S	敵人掉落
タガーオブセラフィ	SEEDの胎動S	頭目掉落
ダガーオブセラフィ	真影に至る闇S	頭目掉落
トゲハザシ	真影に至る闇S	頭目掉落
トゲハザシ	SEEDの胎動S	頭目掉落
タブルスラッシャー	生態系の保護S/雷獄の都S	「クラスアサッシン」掉落
タマギリザシ	-	稱號報酬：ツインダガーコレクター
アムレ・ティッピース	踊る珍鳥S	「ラッピー・イッグ」掉落

雙爪

攻擊範圍比較窄，但卻集快速靈活和高破壞力於一身，可說是相當強的近身武器，不過可以裝備的職業只有三種，當中就只有劍舞者能夠拿S級的雙爪，普及率自然比其他武器低。但若果論性能的話實在數不出甚麼弱點，看似較弱的攻擊範圍其實也不比平均系的片手劍遜色，可說是劍舞必用的武器。

『雙爪』職業適性表

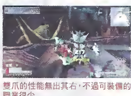
職業	最高階
獵人	B
遊俠	–
法師	–
戰神	A
槍神	–
大法師	–
劍舞者	S
求生者	–

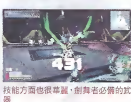
『雙爪』特性

攻擊系統	打擊系
裝備部位	雙手

『雙爪』性能

威力	B
命中	A
射程	D
範圍	B
空隙	C
目標	1
一段	1
二段	1
三段	3


雙爪的性能無出其右，不過可裝備的職業很少


技能方面也很華麗，劍舞者必備的武器

S級『雙爪』名單

武器名稱	生產商	PP	攻擊力	命中力	必要攻擊力	珍貴度	備註
フカミサキ	ヨウメイ	476	406	390	-	★10	附凍結效果
フカミサキック	クバラ	146	487	343	-	★10	-
ヤマタミサキ	ヨウメイ	505	455	438	481	★11	附感染效果
ヤマタミサキック	クバラ	156	546	385	-	★11	-
ツインビアクロー	クバラ	447	698	403	-	★11	-
シデミサキ	ヨウメイ	530	500	491	-	★12	-
シテミサキック	クバラ	163	601	432	-	★12	
ツインファルクロー	クバラ	489	845	505	666	★13	雷屬固定、感電効果付加

武器名稱	取得任務	取得方法
フカミサキ	-	-
フカミサキック	踊る珍鳥S	固定箱子
ヤマタミサキ	獣と機械の狂亂S	頭目掉落
ヤマタミサキック	-	-
ツインビアクロー	灼熱の震角獣A/S	頭目掉落
シデミサキ	-	稱號報酬:ツインクローコレクター
シデミサキック	-	
ツインファルクロー	真影に至る闇S	頭目掉落
ツインファルクロー	SEEDの胎動S	頭目掉落

法擊系

法擊系的武器種類較少，雙手裝備和片手裝備合計也只有「長杖」、「片手杖」以及「魔導具」三種；但是並不要因此而小看它們，藉著靈活組合它們、將能夠適應各個不同戰況，隨時隨地以屬性威力補正最強的技能給予敵人痛擊。擁有能於遠距離作出先制攻擊的優勢、以及足以應付任何敵人的魔法強大威力……縱使魔法師是個經常和死神打交道的職業，仍有不少守護者甘願拜倒魔法的強大魅力之下。

『長杖』職業適性表

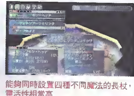
職業	最高階
獵人	–
遊俠	–
法師	A
戰神	–
槍神	–
大法師	S
劍舞者	–
求生者	S

『長杖』特性

攻擊系統	法擊系
裝備部位	雙手

『長杖』性能

法力	A
魔法裝備數	4


能夠同時設置四種不同魔法的長杖，靈活性相當高

長杖施法時的真空狀態頗長，需要依靠同伴掩護

魔導具

假如說「片手杖」是為了搭配射擊系武器而生的法擊武器的話，那麼「魔導具」絕對是適合近接系守護者組合裝備的一個好選擇；除了能夠混合「光波鞭」、「鋼爪」一類基本性能良好的打擊武器併用外，本身高PP量、能自動使出魔法攻擊的魔導具在支援層面上表現相當不俗。而能夠設定兩種魔法的「魔導具」，能夠快速使用「レスタ」、「ディーザス」一類魔法也是吸引劍士們的部分。

因為外觀可愛，魔導具也是不少守護者的收集對象

『魔導具』職業適性表

職業	最高階
獵人	B
遊俠	B
法師	A
戰神	A
槍神	A
大法師	S
劍舞者	S
求生者	–

『魔導具』特性

攻擊系統	法擊系
裝備部位	左手

『魔導具』性能

法力	B
魔法裝備數	2


各種回復、援護效果和近接系武器可說是絕配

S級『魔導具』名單（★10～★14）

武器名字	生產商	PP	法擊力	必要法擊力	珍貴度	備註
ドリー	GRM	1159	350	330	★10	–
オキクドウグ	ヨウメイ	1507	263	333	★10	–
ドリーク	クバラ	232	385	333	★10	–
ラッピー・マドグ	クバラ	1333	403	337	★10	–
コニィ	GRM	1231	393	392	★11	–
デルビー	GRM	1292	432	469	★12	–
プーシャン	クバラ	1700	602	606	★14	–

武器名字	得到任務	得到方法
ドリー	雙頭の守護獣S	頭目寶箱
ドリー	雷獣之都A	固定寶箱
ドリー	雷獣之都S	「ジャーバ」掉落
オキクドウグ	–	「巫女様のためなら死ねる」稱號報酬
ドリーク	雙頭の守護獣S	嘍囉掉落
ドリーク	エントラムの殘黨S	嘍囉掉落
ラッピー・マドグ	–	S級「ラッピー」掉落
コニィ	獣と機械の狂亂S	頭目寶箱
コニィ	月下の翼獣A	頭目寶箱
コニィ	月下の翼獣S	頭目寶箱
コニィ	研究の代償S	頭目寶箱
デルビー	–	「マトゥーグコレクター」稱號報酬
プーシャン	月下の翼獣S	頭目寶箱

長杖

能夠同時裝備最多種類的魔法，武器威力及PP量也堪稱是法擊系武器中最高的長杖，爆發力遠遠凌駕於「片手杖」和「魔導具」之上。因為本身能配置四種不同魔法的關係，即使不更換武器也足以對應絕大多數的戰況；唯一夠讓人失望的是，需要雙手裝備因而犧牲了和其他武器組合的可能性，沒辦法借助其他武器系統的力量增加安全施法時間。

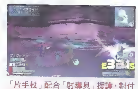
S級『長杖』名單（★10～★12）

武器名字	生產商	PP	法擊力	必要法擊力	珍貴度	備註
ハラロトウ	ヨウメイ	2181	956	486	★10	光輪特殊效果
ハラロドック	クバラ	671	1147	1176	★10	–
カジューシース	クバラ	1929	1465	506	★10	羽毛特殊效果
ダルガンロッド	クバラ	700	820	909	★10	–
カサロドウ	ヨウメイ	2317	1071	576	★11	闇光特殊效果
ガオゾランロッド	クバラ	2049	1642	600	★11	–
オウカロドウ	ヨウメイ	2431	1178	687	★12	花瓣特殊效果
ラビットウォンド	クバラ	641	1230	717	★12	拉比特殊效果
サイコウォンド	クバラ	2151	1806	717	★12	–

武器名字	得到任務	得到方法
ハラロトック	踊る珍鳥S	固定寶箱
ハラロドック	胞子の丘陵S	固定寶箱
カジューシース	獣と機械の狂亂A	頭目寶箱
カジューシース	交換任務	80枚ウェポンズバッジ
タルカンロッド	–	「次期總裁候補」稱號報酬
カザロドウ	遺跡の奥に眠るモノS	頭目寶箱
カザロトウ	聖地奪還S	頭目寶箱
カザロドウ	凶飛獣討伐S	頭目寶箱
カザロトウ	真影に至る影S	頭目寶箱
ガオゾランロッド	SEEDの胎動S	「ガオゾラン」掉落
オウカロドウ	–	「ロッドコレクター」稱號報酬
ラビットウォンド	凶飛獣討伐S	頭目寶箱
サイコウォンド	獣と機械の狂亂S	頭目寶箱

片手杖

片手杖能夠視為長杖的弱化版，除了威力及PP存量兩方面比不上之外，本身能記憶的魔法數目也只有兩個；但這數方面的缺憾，將會由空出來的左手所填補。比如說像是「手槍」、「射導具」和「輕機槍」等裝備和片手杖的相性也是很高的，特別是自動攻擊的「射導具」，能夠有效彌補魔法師們詠唱中所產生的空檔。


「片手杖」配合「射導具」援護，對付速度較快的敵人有一定優勢

『片手杖』職業適性表

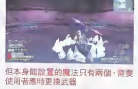
職業	最高階
獵人	–
遊俠	B
法師	A
戰神	–
槍神	A
大法師	S
劍舞者	S
求生者	–

『片手杖』特性

攻擊系統	法擊系
裝備部位	右手

『片手杖』性能

法力	A
魔法裝備數	2


但本身能設置的魔法只有兩個，需要使用者應時更換武器

S級『片手杖』名單（★10～★12）

武器名字	生產商	PP	法擊力	必要法擊力	珍貴度	備註
ウラヌサラ	ヨウメイ	1150	459	378	★10	特殊效果
ウラヌサラック	クバラ	354	550	197	★10	–
モタブの預言書	クバラ	1017	703	378	★10	擴散光芒特殊效果
テスフラ	ヨウメイ	1221	514	448	★11	–
ハシュラ	ヨウメイ	1282	565	536	★12	光箭特殊效果

武器名字	得到任務	得到方法
ウラヌサラ	凶飛獣討伐S	「オルコーモン」掉落
ウラヌサラ	月下の翼獣S	「オルゴーモン」掉落
ウラヌサラック	遺跡の奥に眠るモノA	固定寶箱
ウラヌサラック	獣と機械の狂亂S	固定寶箱
ウラヌサラック	聖地奪還S	固定寶箱
モタブの預言書	聖地奪還S	頭目寶箱
モタブの預言書	遺跡の奥に眠るモノS	頭目寶箱
テスフラ	月下の翼獣S	頭目寶箱
パジュラ	–	「ウォントコレクター」稱號報酬

防守是進攻的基礎　強力防具列陣

一連兩期介紹了S級的打擊和法擊系武器，剩下的射擊武器也會在下期列出。各式各樣的武器當然吸引玩家去收集，不過在外觀上不會帶來變化的防具在戰鬥中也有舉足輕重的地位，尤其是後期敵人的攻擊力越來越過份的時候。以下會列出各項已知的S級防具的資料，留意當中若果備注一欄中顯示著「＋某項武器」的字樣的話，那就表示該項防具和指定的武器同時裝備的話會有額外的加成。防了各項數據外，防具的插口位也十分重要，例如對於機械人來說沒有特殊插位就不能使用SUV武器了，大家在選擇防具時可要慎重考慮。

S級防具一覽表

名稱	生產商	防御	回避	精神	持久	必要防御	頭	手	身	EX	稀有度	備注	取得任務	取得方法
テ・コルテライン	GRM	1	300	1	10	96	○	○	×	×	★10	-	暗黒の衛星S	ターペラン掉落
オルパラライン	GRM	160	240	200	0	96	×	○	×	○	★10	-	雙頭の守護獸S、雷獸の都S	バジラ掉落
ストームライン	GRM	136	240	155	0	96	○	○	○	○	★10	+ストーム	雙頭の守護獸A	首領掉落
スウィーツライン	GRM	172	224	210	1	96	○	○	○	○	★10	-	プラント奪還S	SEED、ヴィタス掉落
バジセンバヨウメイ	ヨウメイ	183	192	147	0	82	○	×	○	○	★10	+バジュラ	聖地奪還S	アギータ掉落
オルハセンバヨウメイ	ヨウメイ	200	240	160	0	82	○	×	○	○	★10	-	凶飛獸討伐A	首領掉落
セラフィセンバ	ヨウメイ	180	205	130	0	82	○	○	○	○	★10	+ダガーオブセラフィ	月下の翼獸A、研究の對價S	首領掉落
ラボル・ガイム	テノラ	145	356	85	0	89	×	○	○	○	★10	-	砂塵の機械戰士S	首領掉落
ラボル・オルバド	テノラ	160	300	160	0	89	×	○	○	○	★10	灼熱の震角獸S、蛇獸覺醒S	ナヴァル掉落	
キャステストライン	GRM	132	270	157	3	111	×	○	○	○	★11	Fo裝備不可	同盟軍本部奪還S	グリナ、ビートC掉落
ルミラスライン	GRM	176	264	220	0	111	×	○	○	○	★11	炎屬性固定	SEEDの胎動S	ダーベラン掉落
シノワライン	GRM	145	312	125	3	111	○	○	×	○	★11	獸と機械の狂亂S	シノワ・ヒドキ掉落	
アルセンバ	ヨウメイ	192	213	154	0	94	○	×	○	○	★11	+アルテイリ	不詳	
ルミラセンバ	ヨウメイ	220	264	176	0	94	○	○	○	×	★11	冰屬性固定	聖地奪還S	首領掉落
ダルクセンバ	ヨウメイ	199	249	189	2	94	○	○	×	○	★11	闇屬性固定	SEEDの胎動A、真影に至る影A	首領掉落
ラボル・ブッティ	テノラ	127	305	150	2	103	○	○	○	○	★11	+アンク・ブッティ；遊俠、法師系備不可	蛇獸覺醒A	首領掉落
ディラガンライン	GRM	160	294	198	0	124	○	○	×	○	★12	炎屬性固定；+ディラガンスレイ	草原の支配者S	ボス箱
ビジェリナライン	GRM	192	288	240	0	124	×	○	○	○	★12	雷屬性固定	雙頭の守護獸S	首領掉落
レッドライン	GRM	180	500	230	0	133	○	○	○	○	★12	-	SEEDの胎動S、真影に至る影S	首領掉落
オウカセンバ	ヨウメイ	205	234	145	0	105	○	×	○	×	★12	+オウカロドウ	凶飛獸討伐S	首領掉落
アスラセンバ	ヨウメイ	194	308	161	0	105	○	○	×	○	★12	+アスラヒケン	灼熱の震角獸S	首領掉落
ヒゼリセンバ	ヨウメイ	240	288	192	0	105	○	×	○	○	★12	光屬性固定	狂信者の社S	首領掉落
アルテラセンバ	ヨウメイ	320	324	280	3	124	○	○	○	○	★12	無屬性固定	獸と機械の狂亂S	首領掉落
ブゲイセンバ	ヨウメイ	240	288	192	0	114	○	○	○	×	★12	+サンゲヤンャ	月下の翼獸S	首領掉落
ラボル・ビジェリ	テノラ	192	360	192	0	115	×	○	○	○	★12	闇屬性固定	最凶の砂獸S	首領掉落
ラボル・チェイン	テノラ	208	345	198	1	125	×	○	○	○	★12	+チェインソード	奪われた破壞兵器S	首領掉落
ラボル・ロレイ	テノラ	305	489	187	-8	133	○	○	○	×	★12	-	蛇獸覺醒S	首領掉落

※註：表中的「頭」、「手」、「身」、「EX」指的是防具有沒有對應配件的插位，「頭」指頭部插位、「手」指手部插位、「身」指身體插位、「EX」指特殊插位

PSP小知識

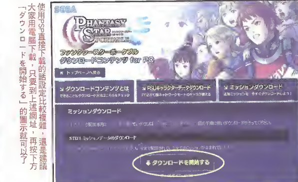
遊戲已經登場了好一陣子，相信各位現在已是抱著收集物品的心態來進行遊戲的吧？大家又有否留意到遊戲有武器收集率這個要素呢？當大家不斷地拿到新武器的時候，武器收集率就會不斷上升。不過若果以為收集率達到100%時就是把該類武器全部拿到手的話就大錯特錯了，因為遊戲中有仿造武器這個元素，大家也有拾到過PP極低的黑市假貨吧？而收集率的計算公式就是「玩家持有武器/遊戲設定的所有非仿造武器X100%」，所以最終收集率是一定會超過100%的。若果把假貨也計算在內，可能100%距離完全收集還有很遙遠的距離呢！

每月更新　最新下載內容詳解

最新的《PSP》下載內容已經正式發放了，未知道各位已經下載了沒有呢？和上次一樣，玩家可以直接在PSP上透過無線LAN下載，或是用電腦到官網下載後再把檔案傳用到PSP的記憶卡上。值得一提的是這次下載的檔案名稱和上次是一樣的，玩家用電腦下載時把檔案複製到記憶卡的「PSP/SAVEDATA/ULJM05309DL」資料夾入面，把之前的檔案取代就可以。儘管是取代了之前的檔案，但上次的下載內容仍然會在遊戲中出現，大家仍然可以進行「禁制地區レベル·X」這個上次的下載任務來賺取ウェポンズ·バッヂ交換道具。之前的內容會繼續保留，那之後下載內容的容量豈不是越來越大？

下載內容網址：https://sega-pspdl.jp/pc/mission/

使用PSP直接下載的話設定比較複雜，還是建議大家用電腦下載，只要到上述網址，再按下方「ダウンロードを開始する」的圖示就可以了



替死無效！「怪盜ボル·ブラザーズ」

在故事模式中登場過的宇宙海盜傻瓜三人組會在這裏再次出場。進入任務後先要在鎖了的大閘旁交出兩個ウェポンズ·バッヂ來開門，這個用作道具交換的道具大家都不會陌生吧？沒有的話可以在上次的下載任務「禁制地區レベル·X」拿到。這個任務最特別之處是不能使用替死公仔スケープドール來復活，一死便立刻宣告任務失敗。任務只能在故事模式STORY MODE入面進行，而且不能帶同NPC進行任務，換言之玩者在這個任務中只能獨身作戰。和「禁制地區レベル·X」一樣，任務的主旨是挑戰最佳時間，完成後會因應任務時間來評定等級。不過這次並不是一開始就進行首領戰，嘍囉的等級又高達LV80，攻擊力極高，由於不能用替死公仔，回復道具一定要預早使用才行。

同樣是TIME ATTACK任務，但和「禁制地區レベル·X」不同，這次只能在STORY模式進行



要在入口處放下兩個ウェポンズ·バッヂ才可以打開大門

嘍囉戰的時候要特別小心這些拿斧頭的宇宙海盜，攻擊力極高

評價	條件
S	14分00秒以內
A	14分01秒以上
B	15分以上
C	18分以上

這個任務除了拿到肉類武器外，也會出現平底鑊這些趣怪道具

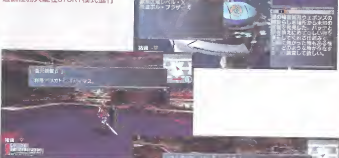
交換新品 アンレコード・オーダー

「アンレコード・オーダー」這個交換道具的任務在上次的下載內容中已經開放了。當玩家下載了這次的更新後，再開這個任務便會發覺版圖開啟了新的地方，在那裏大家能找到新的復原裝置β交換新的道具。和上次一樣，仍然可以用ウェポンズ・バッヂ交換道具，不過其中有兩件新的武器就需要用新道具フォトンクリスタル換取。フォトンクリスタル暫時只能在下載任務クリスタル・ティアーズ中拿到。以下是這次新增的道具交換名單：

道具名稱	道具類型	價格(ウェポンズ・バッヂ數目)	道具備注
セガサターン	浮遊炮	30	—
ドリームキャスト	浮遊炮	40	—
セレブドレス	兵器	40	機械人女性用 全身型服飾
セレブドレス	衣服	20	人類、新人類、獸人女性用全身型服飾
セレブコート	兵器	40	機械人男性用 全身型服飾
セレブコート	衣服	20	人類、新人類、獸人男性用全身型服飾
道具名稱	道具類型	價格(フォトンクリスタル數目)	道具備注
ラヴィス=カノン	片手劍	5	PSO出現過的武器
ラヴィス=ブレイド	雙小刀	10	PSO出現過的武器

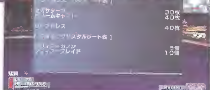
武器資料

名稱	製造商	等級	PP	攻擊力	命中力	必要攻擊力	稀有度	備注
ラヴィス=カノン	クバラ	S	204	1123	353	449	★12	闇屬45%固定
ラヴィス=ブレイド	クバラ	S	275	582	366	561	★12	闇屬31%固定



雖然是相同的任務，但就追加了新的交換道具，アンレコード・オーダー這個任務只能在STORY模式進行

這個就是新的傳送裝置β了



這次的交換道具名單不算太多，最注目的是兩件要以フォトンクリスタル交換的PSO武器

水晶之謎「クリスタル・ティアーズ」

這個任務只能夠在連線模式MULTI MODE中進行。任務名稱中的「水晶(クリスタル)」正是這個任務的重點所在，在這個任務中，玩者可以是取得交換新道具必需的フォトンクリスタル。不過要注意的是フォトンクリスタル只會在評價S的時候只會作為任務報酬出現，而在這個任務中要拿到S評價就一定要有兩外玩家或以上才可以。若果想收集フォトンクリスタル的話，只有一個人是成不了事的，還是和朋友一起組隊吧！這個任務的難度很高，敵人的等級高達LV90以上。S級的關鍵是要全滅所有嘍囉敵人，部份敵人要先找一位玩家踩掣，開啟通道，再由其他玩家找出敵人消滅。為了拿到S級評價，分開行動是必要的。



敵擊逐率達到100%的話才能達到S評價，玩這個任務不能拿到フォトンクリスタル的話就沒意思了



S評價也只是能取得1顆フォトンクリスタル，要交換齊兩個道具便要15顆，即是要打15次這個任務了…

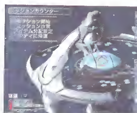
攻略要點：

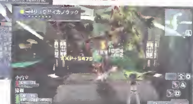
BLOCK 1

在窄道上有兩個傳送點，要留下一名隊友踩右面的掣開欄，其他隊友則用傳送點傳送過去。隊友傳送後，留下的隊友要踩左面的掣來替另一邊的隊友開路。待隊友把敵人全滅後，留下的隊友才再向右路前進，過房後踩入口附近的掣便可以開啟傳送點把隊友傳過來。



只有一個人是不能既踩掣又過去傳送的，還是找隊友一齊進行任務吧！





今次的下載任務敵人攻擊力異常強烈，在狹窄的通道中切勿勉強進攻，還是先退到入口附近吧！

BLOCK 2

深處有三個踩掣同時出現，一個是出現敵人的陷阱、一個是出現傳送點、另一個是弄熄傳送點附近的火焰。記得要按出現敵人的陷阱，敵殲滅數是把這兩隻敵人計算在內的。之後，和之前一樣，留一個隊友踩掣，其他隊友傳送過去殺敵，傳送後的地方空間極為狹窄，要和敵人近距離纏鬥，傳送過去的隊友能力可不能太弱。

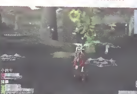


這裏的陷阱雖然能夠以肉眼看到，但因為經常被草叢遮著，加入又要四處避走回避敵人，中招的機會也有很多

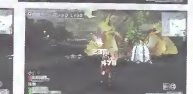
BLOCK 3

入去後的房間有一台強力的炮台，人手許可的話請派一人踩掣停止炮台的攻擊。持有射擊系武器的話也可以到分叉路的左方射擊樹上的開關來停止炮台陷阱。全滅敵人後攻擊樹上發光的開關(可以用打擊PA、射擊或是魔法攻擊)，這時會出現兩隻巨大拉比，攻擊模式霸道，血量也很厚，請小心應付，兩隻巨大拉比有低機率出現粉紅色版本，粉紅拉比掉出的稀有道具相當珍貴，由於這個任務一出便是出兩隻粉紅拉比，所以一心打算「刷」粉紅拉比的玩家選這個任務會比「珍鳥S」任務有效率。打完拉比後這個任務基本上已經完成，餘下的首領又是那個翼怪人，瞄準牠的翼用射擊系武器狂射便能輕易收拾。

只能以遠距武器開啟這個樹幹上的機關，但不開啟的話對全滅敵人也沒有關係



掛在樹上的發光果實是最後的開關，攻擊後便出現任務最後的難題



恐怖的小雞雞，這兩隻傢伙的攻擊極之霸道



又是這傢伙…這遊戲的首領種類還真是太少了



和以前一樣對著它的翅膀狂射就可以了

下期待續

各位大家好！

由今期開始本刊將新增一個全新的專題欄目「Gal Zone」，「Gal」的意思就是「少女」，故名思義這就是以專門介紹美少女遊戲的欄目了，所有新聞和介紹將主要集中在家用機上推出的美少女遊戲。內容會分成兩個主題，第一個主題（也就是你正在看的這一頁）是美少女遊戲相關的新聞，而第二個是遊戲介紹。希望這一個專欄能使讀者能得到最新的家用機美少女遊戲資訊（但暫時在首一兩期會出現較舊的新聞），請日後多多指教！

壯大企劃發動　絕對衝激

曾推出18禁UMD影片遊戲引起城中話題的JIN企畫繼《僕だけの果實》（只屬於我的果實）後發表了最新的遊戲標題《絕對衝激 PLATIONIC HEART》。可是這次的計劃不只是在PSP，而是一個由10間公司以上共同製作，包括PSP的UMD影片，漫畫，動畫，Figure和精品等等的跨平台大型計劃。現已推出的商品是手提電話遊戲，緊接將會推出動畫DVD，而UMD影片預定於今年冬天發售。現在可以肯定的是除了UMD影片外JIN企畫是會另外推出PSP的遊戲版本，但詳細未明。原作部份由業界頂級有名畫師八寶備仁擔當原畫。



UMD影片年齡限制是15歲或以上，另暫時也沒有公佈會在PC上推出遊戲

港產電腦遊戲在PSP上推出

由香港的創意圈電腦娛樂公司（Circle Entertainment）製作的育成冒險遊戲《蘭島物語～少女的約定～》，不單榮獲了2007年香港資訊及通訊科技獎和最佳電腦遊戲等5項數碼娛樂軟件獎，現更將於10月30日由ARC System Works代理在日本推出PSP版。這是繼火狗工房的愛神餐廳系列後的另一隻移植到家用機，並於日本推出的香港電腦遊戲。遊戲講述男主角希洛在軍隊包圍下逃到荒廢的神殿，並遇上了神奇的少女奇莉亞，她雖然運用了力量讓天空降下了光之雨平息了戰爭，但是卻在事後失去了所有記憶。就這樣希洛決定收養了這名少女，並為她的空白記憶中寫下新的一章。遊戲將以育成模式進行，玩家將付起照顧並養育少女奇莉亞的責任。

原作遊戲在香港和台灣得到相當的評價，不知道於日本推出後日本玩家的反應會如何？

車站上留下動人的回憶

由Figure開始，到推出CD和漫畫的「鐵道娘」系列將於DS推出遊戲《鐵道乙女 ~Terminal Memory~》，並預定於10月9日發售。遊戲的限定版除了附送30頁以上的設定集外，還有一張由遊戲的配音員們合演的戲劇CD和一隻Figure。遊戲中主角將扮演著「高富報社」的記者，走遍全國不同的地方尋訪在各車站工作的女性。在採訪和取材過程中可以和她們交往，並有機會一窺她們在工作背後的樣子。



遊戲中的鐵道娘共7人，每一個角色都有獨立的設定和故事

PS2版新角色　女男主角配音追加

原作電腦遊戲《戀愛少女與守護之盾》（恋する乙女と守護の楯）將預定於10月26日推出PS2的移植版，並將追加多個新元素。包括兩名全新角色，「綾少路若菜」和「中西Rio」，男主角由超人氣聲優釘宮理惠配音（原作男主角並沒有配音），合計的語音比一般角色還要高出五倍。除此外，因為新增角色的關係劇本會有大量的加筆和修改，總共增加的份量是原作的倍半以上。當然還有大量的插畫，Q版插畫新增，還有全新開場動畫和每一個角色每一個結尾曲（原版只有三首）。



新增的角色綾少路若菜（左）和中西Rio（右），配音分別是田村由香里和矢作紗友里。

美少女遊戲發售時間表

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	新世紀福音戰士 綾波育成計劃 With 明日香補完計劃	BROCCOLI	SLG	5040日圓
	新世紀福音戰士 綾波育成計劃 With 明日香補完計劃(限定版)	BROCCOLI	SLG	7140日圓
	茶煲情緣　林間學校篇	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	5229日圓
	茶煲情緣　林間學校篇(限定版)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	7329日圓
2008年9月				
11日	美少女夢工廠4 DS特別版	CYBERFRONT	SLG	5040日圓
12日	猜謎魔法學院DS	KONAMI	ETC	5250日圓
2008年8月				
28日	Fate/猛虎競技場 升級版	CAPCOM	ACT	5240日圓
	Fate/猛虎競技場 升級版 豪華盒	CAPCOM	ACT	9800日圓
2008年9月				
25日	茶煲情緣　臨海學校篇	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	5229日圓
	茶煲情緣　臨海學校篇(限定版)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	7329日圓
	美少女夢工場 5 Portable	CyberFont	SLG	5040日圓
	美少女夢工場 PSP包 (限定版)	CyberFont	SLG	7140日圓
2008年11月				
27日	涼宮春日之激動 DX Pack	角川書店	ACT	9240日圓
	涼宮春日之激動 通常版	角川書店	ACT	7140日圓
2008年8月				
28日	四葉～真誠之旅～	Gadget Soft	AVG	7140日圓
	四葉～真誠之旅～(限定版)	Gadget Soft	AVG	8190日圓
2008年9月				
4日	我的愛神 (精選集)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	2940日圓
	零之使魔 夢魔編織的夜風幻想曲 (精選集)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	2940日圓
11日	最終試驗 Alive	SWEETS	AVG	2940日圓
25日	乃木坂春香的秘密 ～COSPLAY開始了	ASCII MEDIA WORKS	AVG	7140日圓
	乃木坂春香的秘密 ～COSPLAY開始了(限定版)	ASCII MEDIA WORKS	AVG	9870日圓
	Sugar+Spice！～那位少女美好的一切～	Alchemist	AVG	7140日圓
	Sugar+Spice！～那位少女美好的一切～愛情秘密食譜	Alchemist	AVG	10290日圓
	白銀太陽 通往未來的契約	Russell,cure	AVG	7140日圓
	白銀太陽 通往未來的契約 (限定版)	Russell,cure	AVG	9240日圓
發售日未定				
未定	WHITE ALBUM	AquaPlus	AVG	未定
2008年8月				
28日	CLANNAD	PROTOTYPE	AVG	6720日圓





PS2	四葉～真誠之旅～			
	GADGET SOFT	2008年8月28日	1人	對應機能：無
	ACT	動漫改篇		
	普通版7140日圓（約530港元），限定版8190日圓（約610港元）			

よつのは ~A Journey Of Sincerity~

「よつのは」，四葉，也就是幸運的意思。原作電腦遊戲由HAIKUO-SOFT在2006年時推出，與後續作品《幼なじみとの暮らし方》（與青梅竹馬同居的方式）共同得到相當高的評價，並於2008年2月時改編成OVA動畫發售。PS2版雖說是PC版的移植，但是遊戲不單重製了開場和結局動畫和主題曲，還有在OVA版的基礎下新增和修改了部份故事，甚至連整個遊戲的原畫完全更改成為動畫版的風格，也就是說除人物和背景設定外，從外表看上去和一套全新的作品無異。



再次尋找那過去的回憶

三年前的闊別三年後的再會

結城誠（男主角），貓宮乃乃，天地祭和雪亞凜沙同是望月學校的學生，也是青梅竹馬。在三年前的夏天，因學校結業的關係他們走在一起在校園中埋了一個時間囊，在時間囊裏裝著了他們的秘密與回憶。「三年後，讓我們再把這東掘出來吧！」三年後的今天，四人再次回到了舊校。在那已荒廢了的校園中他們走著，過去的往事與當年的回憶浮現在他們的身邊。在三年間的空白中，那時沒說出來的但現已改變了的感覺，在三年後的今天他們還如往常一樣邊走邊笑著。但是他們之間有了各自的想法，也有了各自的理想……



在PS2版中所有圖都會全新繪畫，附圖是PC版和PS2版同一張事件圖，可以看出是有一定的分別



另一幀相同事件，不同版本的比較。由於PC版的人設時是由多個畫師一同繪畫的，現在全變成了動畫風格反而令遊戲的角色的圖統一起來

結局會影響故事的發展？

遊戲將主要以ADV形式進行，但在尋找時間囊的時候會轉變成類似RPG的模式讓玩家自由地在校園中活動。玩家能隨意前往不同的地方如課室或飯堂，並選擇與特定的角色進行搜索。在玩家進行故事期間會引發與角色們的各種回憶，也就是說遊戲將會以現在和過去交替進行。而當看過一次角色的回憶後，便能在遊戲外的回想模式中選擇重看該回憶的片段。遊戲中最特別的是當玩家完成角色的結局後再重玩時該角色的外表，對主角們的態度都會有一定變化，甚至相關的故事發展亦有所不同。



遊戲中玩家前往不同的地方時會觸發不同的事件回憶。到底在尋找時間囊的短短數天時間，在他們四人中的心境會產生甚麼樣的變化？

限定版特典「貓宮家的食桌」

PS2的限定版特典附送了電腦的桌面軟件「貓宮家の食卓」（貓宮家的食桌）。在這小軟件中玩家會看到女主角之一貓宮乃乃的日常生活，如在房間看電視和吃飯等等。軟件除了能當作螢幕保護程式使用外，當玩家使用視窗的Windows Media Player播放音樂時更會看到乃乃跟著音樂跳起舞來。



當播放四葉OVA版的相關歌曲時她更會跳起特別的「貓宮家之舞」呢！

由於原畫完全改變的關係或許曾玩過原作的人重玩PS2版時會不習慣。另外值得一提是原作公司的新作《櫻》（さくらさくら）因職員大病的關係拖延了開發進度，只好再一次延期至10月30日才發售。

《末日之戰：獵殺悍將》九月中登場



由EA與Crytek共同開發的FPS《Crysis》憑著超班的畫面效果而一鳴驚人，而官方早前亦對外公佈遊戲的續集《Crysis Warhead》已經完成開發工作，並將於9月中旬推出，再過不久大家就可以投入這個與現實世界無異的虛擬戰場了。

《Crysis Warhead》相當強調角色本身與場景的互動，與上集同樣地遊戲的主要場景為密林野外，玩家要運用周圍的地型來隱藏自己的行動，而雖然玩家看不同，但角色的衣著外觀就會因為長時身處密林而改變，配以各種自然及物理效果盡展遊戲的強大引擎。遊戲的歐版會在12號推出，而美版則為16號，同時遊戲內含線上專用模式「Crysis Wars」。



超迫真的特效締造出有如現實的畫面

《起源計劃》又再延期

由於融入大量的日式驚嚇元素而令《FEAR》在眾多FPS裡面冒出頭來，雖然轉為以全新名稱《Project Origin》作為續集的作品名，不過其實單看紅衣小女孩與及畫面的氣氛營造就立即可以看出兩者密不可分的關係了。雖然在早前GC08大會中本作有展出全新的影片，不過令人失望的是於片尾中出現的遊戲發售日為「EARLY 2009」，比之前預定的08年秋季又再延遲了多個月，實在令人望穿秋水。

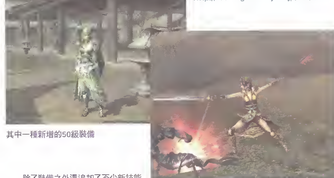


《Project Origin》裡面增加了喪屍類的敵人，而且出血效果亦更誇張，似乎是多了血腥卻少了恐怖感

日版《三國志ONLINE》大型更新始動

《三國志ONLINE》這款線上遊戲已經在日本當地推出多時，不過奈何到現時仍未有本地代理，之前有傳由光榮親自負責又音訊全無，實在令本地的三國志愛好者頗為失望，不過如果不介意看日文或者與日本人組隊的話其實大家亦可以試試本作的日版，早前日版的《三國志ONLINE》就進行了一次大型更新，名為「涼州動亂」，除了開發新版圖「涼州」之外還追加了強力的敵人與及高難度的軍略，等級上限亦增加為50，當然同時還有高級道具及裝備品的開放啦。

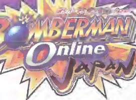
有關新裝備方面，41級以上的裝備品可以在涼州的市場內購入，另外亦可透過生產技能獲得，不過所需的素材仍然是要在涼州購買。有興趣的玩家可以到遊戲的日本官網留意一下，網址是http://www.gamecity.ne.jp/sol/。



其中一種新增的50級裝備

除了裝備之外還追加了不少新技能

《炸彈人ONLINE》線上炸個夠！公開測試進行中



由HUDSON與Shockwave Entertainment共同開發的《炸彈人ONLINE》已於本月27號開始進行公開測試，亦即大家亦可以透過申請一個日版帳號來進行試玩了！

《炸彈人ONLINE》是一款以LOBBY形式進行的對戰遊戲，最少要有兩名玩家參與才能夠開始遊戲，規則方面則與大家熟悉的炸彈人無異，總之就是將對手全部炸飛就對了！不過本作就增加了一些特殊道具，從影片中就可以看到一柄從未看過的劍，一經使用之後其他角色全部陷入短時間的行動不能狀態，似乎相當強力。有興趣的玩家可到以下網址申請帳號及下載主程式。

http://jp.shockwave.com/55shock/boj/



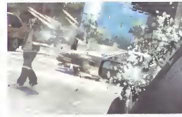
能夠進行連線對戰的炸彈人作品不論在甚麼機種上推出都頗受歡迎



遊戲採終身免費制，暫時未知是好是壞・・・

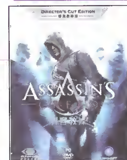
電腦版《GTA 4》新模式曝光 推出日期落實

早前已經確認PC版的《GTA4》將會推出，而有關電腦版的新要素亦逐漸曝光，暫時已知的就有全新的影片編輯與錄影模式。顧名思義影片編輯模式可供玩家自行編輯遊戲中的影片，玩家可以在自由的場景、人物來組成一段為時30秒的片段，透過此功能可以製作出由玩家自行創作的小故事，當然亦支援特殊效果的加入與及視角調整，而完成後的影片更可以上載至Rockstar的網上社群之上與其他玩家分享及交流。雖然表面看來只有30秒的影片不足以陳述太過複雜的劇情，不過其實玩家亦可以利用電腦的剪輯程式作後期加工，相信屆時將有很多搞笑及成人向(？)的影片出現吧？遊戲預定於11月18日推出。



電腦版支援最高2560X1600解析度，畫面比家用版更清晰更SHARP！

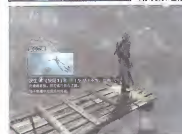
《刺客教條》中文特攻版面市



《刺客教條》(Assassin's Creed)的家用版甚至是電腦英文版都已經推出多時，不過其中文版卻只是剛剛才發售，之前因為遊戲以全英文顯示而卻步的玩家現在是時候一試了。

電腦中文版《刺客教條》收錄了四大全新模式，分別為「飛簷追逐」、「暗箭殺戮」、「摧毀貨攤挑戰」及「護送挑戰」，大家將可以在本作中體驗比家用機版更高畫質的潛入刺激感。

有一點大家是必須留意的，就是雖然遊戲的名義是中文版，不過被中文化的只為遊戲內的介面，劇情內容及語音仍然為英文，不過廠方為了協助玩家理解劇情發展而隨遊戲附送全彩色印刷的圖文劇情攻略，應該能滿足是想多了解劇情的玩家吧！



雖然劇情仍然是以英文顯示，不過隨GAME附送的全中圖文攻略多少可以彌補這方面的缺點

新感覺賽車遊戲



《光線飛車》九月四日封測開始

另一款由GameOne代理的非一般的真實賽車遊戲《光線飛車》即將空降香江。《光線飛車》以有別於傳統賽車遊戲的系統見稱，遊戲擁有數百輛名車及過百款形形式式的賽車零件給予玩家自由改造的驚喜，自由度相當之高，多種不同類形的瘋狂任務相信能一改你對賽車遊戲的固有感覺。

20名玩家同場較勁

《光線飛車》有別於以往的賽車遊戲只能接受 6~8 人同時競賽，能夠容納 20 名玩家同時進行大形競賽的比賽規則使遊戲的節奏更加緊湊和刺激。比賽模式分別有個人賽和團體賽，分別設有多條賽道給玩家選擇，另外除了正規的賽車場外還可以選擇在城市街道上比賽。除了要留意對和你競賽的 19 輛車之外，還要小心鬧市中來來回回的對頭車。一不小心你就會撞上貨車、私家、或者比較大型的巴士。所以大家要小心駕駛以免壞成連環車禍哦！



城市街境賽道

自由度滿載的改車系統

《光線飛車》的多樣化改自由造系統，給予玩家好像改造真實車輛般的樂趣，整輛車的任何部位都可以任意改造。如果你覺得原廠車的外觀不合心意，玩家可以依照自己的喜好任意改造一番。你可以加厚車頭的包圍、車尾的包圍、車頭燈、尾燈、車頂蓋、擋風玻璃的顏色、車輪甚至可以把愛驅的外表更改顏色，貼上喜歡的外觀貼紙還有賽車內部的性能調整，引擎的推進力、轉彎的扭力、車輪的磨擦力等等都可以由你自己一手打造。

「光線飛車」逼真的車輛和賽車改造系統，就像在真實生活中駕駛車輛一樣通過數百種的道具、性能部件、外形部件、顏色噴漆、技能部件進行組合和對賽車進行多樣化改造。除了可創造出外觀有個性化特色、內在性能自由性組合的車。還可以細微地調節賽車的內在性能，比如好像轉灣扭力，輪胎的磨擦力，起步的加速能力等可都進行調節。

在自己的車庫可以自由改裝



多種類的賽車零件

不但如此，「光線飛車」得到「力帆汽車」、「大眾汽車」、「名爵」、「東風悅達」等公司授權，而且還有你和我做夢都想擁有一輛的法拉利、保時捷、寶馬、GTR、Benz、Mini等名車系列。到時遊戲推出後大家便可以嘗試一駕名驅的感覺了。不論你是喜歡賽車遊戲還是喜歡車的你「光線飛車」是值得令你瘋狂的遊戲。

目前《光線飛車》決定於九月進行封測，有關更多的消息及封測帳號的取得方法請密切留意《光線飛車》官方網站。http://rc.hk.9you.com/index.shtml



漫畫節現場試玩連無線電視也訪問

《天龍八部》九月預先過聖誕

由GAMEONE代理，以古代武俠為主題的MMORPG《天龍八部Online》裡面將出現有史以來最冰涼、最過癮的全新夏日！新活動裡面將帶入多項全新要素，以下就一起來看看吧！



開心辭典 答問題奪經驗



還記得你到《天龍八部》後認識的第一位朋友是誰嗎？對！就是大理城那位很喜歡問問題的錢龍錢大善人。在活動期間，只要與大理城的錢龍對話，選擇「元旦問答」並且答中問題即可獲得獎勵。不過可以放心，既然是朋友，當然問題也不會太過刁鑽啦！

零時有禮 名貴雪橇垂手可得



被大雪覆蓋的洛陽城出現了一個可愛的聖誕雪人，大家可以用雪球投擲雪人，把它一點點堆大，同時還可獲得額外的經驗獎勵！雪人每次變大都會變出多個寶箱，當雪人被堆到最大，它還會為在線玩家發放神秘聖誕禮物呢，更有機會獲得坐騎：雪橇！

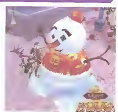
除了雪橇之外還有不少特色禮品

雪降天龍 繁華洛陽換盛裝

《天龍八部》炎夏中的第一場雪即將飄落，美麗的洛陽城怎能沒有你的陪伴？不妨也和你熟悉的洛陽NPC打個招呼吧，看看換上盛衣的他們是不是和往常不太一樣了？

雪中送禮 雪球大戰一觸即發

幸福雪球就是堆雪人的雪球，不過你知道嗎？它其實也可以用來打雪戰！用幸福雪球打中玩家後螢幕會有擊中提示，被打中的玩家還將增加半小時的特殊特效一個。對了，如果你運氣夠好的話，對玩家投擲雪球也有機會獲得隨機的禮品道具！



雪人先生將為大家帶來大量獎品

FREE GAME ZONE

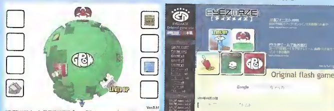
超清新妙品 GROW系列

今次要為大家介紹的免費遊戲不是單一作品，而是一整個系列——GROW，此系列遊戲由一個名為「EYEZMAZE」的組織製作，他們亦有其官網，雖然由成立至今已經有相當時間，不過到現時仍然持續有更新，主要是將舊有FLASH遊戲的BUG或缺陷地方調整並推出新版本，可以說是相當有誠意的一個系列。



除了有成系的GROW之外還有畫風同樣討好的動作遊戲哦～

GROW系列有多個作品，玩法方面則大同小異，主要是逐一將不同的物件放到預設的世界裡面，令原本相當空虛的世界充實起來，而較先放上的物品又會受較遲放上的物品影響而成長起來，坦白講並無甚麼技術可言，只要多試幾次記下進化的順序就可以了，不過遊戲的畫面相當清新可愛，作為輕鬆小品絕對在合格之上了，官網之內還可以找到其他不同類型的遊戲，有興趣的玩家請至http://www.eyezmaze.com/jp/index.html瀏覽。



模擬RPG製作而成的小遊戲，短短時間內就已經演繹出勇者誕生、練功、買裝備到挑戰魔王的過程

遊戲官網的頁首，還有很多精采的小遊戲等待大家呢

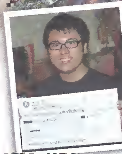
三國志大戰專頁

AC	三國志大戰2 若獅子之鼓動			
	SEGA	經已推出	1-2人	$15一局
	SLG	卡牌即時戰略		

江東爭霸戰 總決賽報導

由最速主辦的「江東爭霸戰」總決賽，經已在上星期日順利完成。當日16位高手雲集，競逐遠征台灣的最高殊榮，當中可謂激戰連場，稱得上是全港公開比賽前的一次前哨戰，今期立刻為大家送上當日的第一手戰況速報。

TEXT：劍心　ART：Husky



冠軍：丹尼

附加賽

率先舉行的是附加賽，由12位初賽的第2至第4名分四組角逐，每組3人只有1人可以出線。以下是每一組的戰況簡介：

第一組：魔人、QX223、天雷

大熱門魔人第一場對QX223，利用騎兵的靈活走位，逼使QX223無法有效放火，結果在不斷施壓之下獲勝。第二場，QX223憑火計及天啟的威力，擊破了用名君桃園的天雷。而最後一場天雷對魔人，魔人受制於對手用桃園壓城，被攻了幾下城之後，騎兵的攻城卻完全受制於對方的守成名君，結果因此而敗陣。而最後三人要計分決勝負，結果魔人以點數取勝晉身總決賽。

第二組：丹尼、Knt、KIN

第一場由丹尼對KIN，後者的桃園在牌面上對前者的奧義有極大的優勢，開幕更一度領先城血，問題是面對丹尼的反攻時，KIN竟沒有用計略來防守，加上控兵又欠水準，結果被丹尼反先。之後丹尼更使出三槍合一，單憑槍擊就殺掉KIN的趙雲，漂亮地勝出。之後丹尼對Knt，面對對手的全突解除，丹尼換上了姜維，成功針DECK以挑撥勝出，二連勝打入總決賽。

第三組：MTK、羊、桂

羊及MTK先後擊敗桂，於第三場進行決戰。MTK今次放棄了吳國，改打榮光戰功DECK。開幕MTK因為單挑失去袁紹，節節敗退而要開再起，之後大舉反攻也逼到對手用了再起，但羊即時的反攻令MTK要用轉進，這3點士氣成為關鍵，羊反擊時在中場爆大兵力，MTK因不夠士氣用MAX榮光而決定先用轉進，結果羊壓城時再爆大兵力，並以審配攻城領先。之後MTK心急反攻，但由於未人齊所以無法取回優勢，最後羊以審配城水化解了對方的榮光，擊敗白虎而晉身決賽。

第四組：Loma、宙斯

由於在初賽以亞軍出線的緋紅缺席的關係，這一組變成了Loma及宙斯單打獨鬥。而Loma的奧義DECK就憑著不斷落雷，擊殺宙斯的呂布，就此勝出晉級。

總決賽

八強戰第一場就已經是重頭戲，由丹尼對Online王者雄貓。丹尼一開始壓過去，雄貓的馬謖因走避不及被殺掉而無法泣斬，於是丹尼壓城先攻一下。之後雄貓反擊，連用兩次三卦強攻，但由於武力不足，丹尼單憑質實和奧義便成功守住。雄貓在最後階段以二卦後泣斬發動總攻擊，但受制於丹尼的秘密武器成公英而未能爆桃園，雖然丹尼爆錯兵法，但結果也憑成公英的威脅逼使雄貓無法打出Combo，結果丹尼獲勝。

第二場翔少對Loma，青井桃園本來對奧義就有極大的優勢，翔少也一如所料輕鬆獲勝。第三場魔人對狼顧2，神速大戰連環，魔人利用城邊神速守城，再加賈詡偷城領先，之後狼顧2因為猶豫沒用即時用連環，結果被魔人再一次以神速守城，狼顧2未能有效反攻而敗。

至於最後一場由洛恩對羊，一開幕洛恩以袁大總攻擊，攻了對手一下。羊大舉反擊，但無奈大兵力對MAX榮光完全無力，結果被反攻輸得更多，之後也無辦法攻入有MAX榮光+城水穩守的洛恩而敗。

四強：翔少 VS 丹尼

翔少：青井桃園（R趙雲・R劉備・R徐庶・R關銀屏・R龐統・C張松）
丹尼：奧義姜維（R諸葛亮・R姜維・SR魏延・R關銀屏・C廖化）

一開幕丹尼壓過去，翔少以兩個伏兵守住，更順勢反擊領先。之後更以連環應付了丹尼的反攻，並槍擊殺死了姜維和銀屏，丹尼以落雷防守，等到魏延連環完畢時再攻，翔少卻出現了控兵上的失誤，趙雲被突擊而徐庶又被迎擊，結果被逼用落雷在諸葛亮及魏延上，成為了落敗的關鍵。

之後丹尼再攻，翔少連環了對方三隻並一直偷城，丹尼決定放棄防守，藉姜維的高智早一步壓前，大軍攻城之時再爆奧義。翔少就是因為之前多電了一次，不夠士氣再用落雷來防守，結果出一隻死一隻，被丹尼逆轉而勝。

四強：魔人 VS 洛恩

翔少：青井桃園（R趙雲・R劉備・R徐庶・R關銀屏・R龐統・C張松）
丹尼：奧義姜維（R諸葛亮・R姜維・SR魏延・R關銀屏・C廖化）

一開幕雙方都打得非常謹慎，直到中段洛恩大舉進攻，壓至前場爆榮光，魔人即來一個連環兵法加神速，趁對手出城慢而成功領先，洛恩在攻城時再多爆一次榮光，魔人以第二次神速成功守住，並一直偷城領先三成城血。然而洛恩再起大舉反攻，魔人雖然離間了袁紹，但洛恩照爆剎那榮光，魔人心急守城結果被顏良突擊，最終在3 Count的時候被洛恩逆轉反勝。

決賽：丹尼 VS 洛恩

丹尼：奧義（R諸葛亮・R趙雲・SR魏延・R關銀屏・C廖化）
洛恩：榮光戰功（SR顏良・R袁紹・UC張郃・UC劉備・C審配）

開幕丹尼壓過去，洛恩以出奇不意的袁大來反擊，而丹尼卻憑逃脫的兩騎成功守住了洛恩的攻勢，更藉對方的審配未復活，全軍大反攻並成功領先超過一半。之後洛恩大舉反攻，丹尼先用奧義電死了顏良，洛恩繼續壓前榮光，丹尼就以連環再加唯我獨尊單體守城，洛恩眼見不夠打也唯有轉進回城，丹尼繼續壓前不讓洛恩喘息，結果洛恩也沒辦法再組織攻勢，丹尼就此勝出，成為「江東爭霸戰」的冠軍。



冠軍：丹尼　亞軍：洛恩　四強：魔人／翔少

特別戰

遠征台灣的席位，除了今次比賽的冠軍丹尼以外，還有一個特別的名額，大會安排了香港四位最知名的高手，包括「青龍」億誠、「玄武」魔人、「白虎」MTK、及無冕王者雄貓，四人競逐這個席位。

頭兩場，魔人及雄貓都分別輕鬆擊敗了MTK及億誠，而決賽就由這兩人對決。決戰大部分時間都是由魔人的全突壓著雄貓來打，但雄貓的王者DECK忍辱負重，等到末段一舉上前，魔人未能封印甄洛，結果被雄貓一個淨化加王者之進軍，在短短2 Count內以落城逆轉勝出，成為了另一個征台代表。

我們將會派攝影師玄也，直擊台灣活動的現場，下星期我們會為大家報導8月30日於台灣台中老虎城舉辦的巴哈姆特大型三國版聚，且看兩位香港的代表會打出甚麼成績，想知他們和台灣玩家的交流實況，就一定要留意下期了！

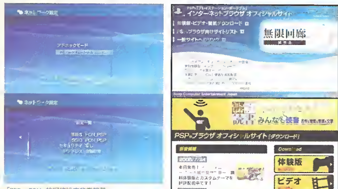
遠征江東代表：丹尼及雄貓

手提機情報櫥窗

日本PSP網絡「PSP x FON」正式投入服務

PSP

在8月22日Sony Computer Entertainment宣佈，免費網絡服務「PSP x FON」由當日開始正式投入服務，透過FON JAPAN公司提供的無線接入點「FON Ponit」，日本PSP用家可以在全國各地超過4400個連接地點，使用無線上網功能，瀏覽PSP的官方網站，更方便地下載遊戲、影像、壁紙、主題等素材；此外，12月推出的RPG遊戲《Dissidia Final Fantasy》亦可以透過「PSP x FON」下載。未知這個服務會否拓展至其他亞洲地區，期望本港用家亦有機會享用吧。

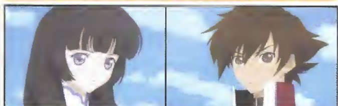


「PSP x FON」的網絡設定非常簡單

透過這個服務，可以更方便的瀏覽官方網站

《Tales of Hearts》推出CG版、動畫版

DS



著名RPG《Tales of ~》系列一向以動畫畫風為特色，不過早前出現了《Tales of Hearts》兩位主角的CG影像造型，在支持者間引起了不少哄動，更有人猜測那是否系列轉型的第一步。事隔個多月，廠商終於公開謎底——遊戲將推出兩個版本，分別是收錄CG影像的「CG Movie Edition」及動畫風格的「Anime Movie Edition」，兩者的遊戲內容基本上完全一樣，怎樣選擇就看閣下對畫風的喜好了。遊戲預定在本年12月於NDS上推出，Fans們請密切留意本刊的報導。



動畫版、CG版，各位喜歡那一款？

番長降臨PSP《喧嘩番長3～全國制霸》

PSP



番長到PSP上繼續揮灑「男人味」！

穿著企領學生服、充滿日本不良少年美學的遊戲《喧嘩番長》系列，即將在PSP上推出最新作，名為《喧嘩番長3～全國制霸》。今次番長參與了為期7日的修學旅行，在旅程當中再次過人的展現男子氣慨！本作預定於今年11月27日發售，定價為5229日圓（約380港元）。



「群毆」是不良少年的指定活動，要成為番長就要有以一敵十的實力！

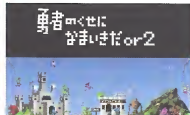
「學生服＋內褲」……？！那還可以算是美學嗎？

《勇者別囂張or2》《漂靈 靈魂嘉年華》下載版推出

PSP



Sony Computer Entertainment日前宣佈，兩款PSP遊戲《勇者別囂張or2》及《漂靈 靈魂嘉年華》將推出下載版，各位可以透過Playstation Store付費下載。《勇者別囂張or2》的UMD版預定於10月16日推出，而《漂靈 靈魂嘉年華》預定於10月23日發售，兩者的下載版亦會同期公開配訊。這兩款遊戲是PSP首次UMD版與下載版同時推出的作品（以往都是UMD版先行的），而且下載版更比UMD的零售價便宜1000日圓左右，這是否意味了Sony將更積極的投入網上市場，抑或那是個對應盜版的對策？



《流星洛克人3》兩個版本同步上市

DS



官方網站暫時只公佈《Black Ace》的設計，未知另一個版本又會如何？

據開發公司Capcom的公佈，預定於2008年11月13日推出的NDS遊戲將會分成兩個版本發售，一個是《Black Ace》、另一個名為《Red Ace》，兩款的定價同樣是5040日圓（約360港元）。據估計，今次應該與上集一樣，不同的版本中可獲得的裝備會有所不同，玩家需要透過NDS的無線連接機能，與不同版本的玩家交換資料方可取得。

PLAYSTATION 3 GO CHANGE 俱樂部

PS3專用虛擬寵物

提起虛擬寵物，相信大家都會想起遠古時代的《他媽哥治》和NDS的之開國功臣《任天狗》，這門門路受歡迎起來真的是相當可怕的。現在PS3也打算挑戰這個領域，打做屬於自己的虛擬寵物。遊戲的名稱為《EYE PET》，對應PS3數碼攝錄機PLAYSTATION EYE，從宣傳片段可見，操作方法應該頗為新穎，直接在PS EYE前面做動作便能和虛擬寵物互動。至於遊戲的主角是一隻毛茸茸的小猴子，外表也頗為可愛的，從片段中可見遊戲有大量裝束供小猴替換。此外，宣傳片的其中一個重點是玩者可以在PS EYE前畫玩具給小猴玩，到底是怎樣做到的呢？遊戲要到09年下半年才會登陸歐洲，期待將來會有更詳細的續報。



這就是小猴的樣子，十分可愛吧？

以畫畫來為小猴加添玩具，到底具體操作會如何呢？

各家論盡PS3

PS3的前景一前以來都是業界中人的熱門話題，不過PS3近來的狀況有點奇妙，有人唱好有人唱壞。在西方遊戲界頗有名氣的製作人大衛佩利(David Perry，最著名的作品應該是《EARTHWORM JIM》)最近就在德國舉行的遊戲展GAME CONVENTION中斷言PS3已經不可能替SONY賺錢，PS3所虧損的金錢已經超過了PS2顛峰時所創造的盈利。反之，本來對PS3的開發功能諸多批評的廠商VALVES最近卻一改口風，表示有一半機會開發喪屍射擊遊戲《LEFT 4 DEAD》。VALVES上年因為《THE ORANGE BOX》累獲殊榮，在外國評價甚高，這對於PS3來說也是一個不錯的好消息。



VALVE曾經堅持不會推出PS3版的《LEFT 4 DEAD》，現在態度卻有點軟化了

160GB PS3登陸美國

SCE歐洲分部在GC上公佈了160GB PS3主機的最新消息。這台硬碟容量驚人的PS3將會在10月31日同時在歐洲上市，預計也會在11月初登陸美國。歐版和美版的售賣形式不同，歐版售499歐元，約$5500，會和一張價值70歐元(約$800)的PSN卡同綑發售。美版則便宜得多，售499美元，約$3900，而且會和動作遊戲《UNCHARTED DERKE'S FORTUNE》同綑。SCE高層表示隨著PSN的內容越來越豐富，更多下載遊戲和視聽娛樂內容要儲存到硬碟上，160GB版本正是為了滿足用家們不斷增張的需求。最後要題的是160GB版依然不兼容PS2遊戲。



80GB在上週才登陸歐美、不久又有160GB版了

PS3無線手掣鍵盤

SONY會在今年年尾推出PS3專用的無線小型鍵盤，這個小鍵盤可以固定在SIXAXIS或是DUALSHOCK3兩款手掣上面，有了它的話在網上對戰和隊友通訊或是輸入帳戶資料時也方便不少。最有趣的是這個鍵盤上面有個「輕觸鍵」，按下的話就能開啟輕觸功能，把手指放在鍵盤上移動就可以控制畫面上的遊標，方便玩家在PS3上瀏覽網頁。



裝了在手掣後的樣子，SELECT、START和PS掣被覆蓋了，但小鍵盤本身設有這些掣，使用上完全沒有分別

小鍵盤有輕觸功能，但要把手指放到哪裏移動呢？

KILLZONE2

連線對戰設有AI對手

《KILLZONE2》可以說是PS3其中一款殺手級作品，在GC會場上，SCE公佈了遊戲的網上對戰模式將容許玩家加入AI對手。以往強調網上對戰的遊戲通常都不會在對戰時讓玩家加入AI對手。有了AI對手的加入，低手可以先試試和AI對戰一下，即使在比較少人上線的時段，找不到對手時也有AI湊數，相信《KILLZONE2》的網上戰場將會相當熱鬧。



今周BD影碟推介

PS3除了是一部遊戲機外，更是一部功能強大的BD播放器，筆者會為各位讀者提供最新發售的BD電影推介，好讓大家緊貼潮流，讓自己的PS3不會閒下來！



怪誕城之夜 The Nightmare Before Christmas

推出日期：2008年8月26日　　售價：約$320

內容簡介

聖誕節還有好一段日子才到，不過添布頓的動畫名作《怪誕城之夜》就算不是在節日裏面看都同樣有趣。《怪誕城之夜》已經可以說是動畫界的經典巨著，主角骷髏紳士傑克亦是家喻戶曉的人物ICON。如此大作，其BD版當然別具收藏價值。上年各大電影院曾上映過3D復刻版，大家不妨試試這次BD版的原汁原味。

其他BD影音推介

影片名稱	推出日期
夜行桿探 STREET KINGS(美版)	8月19日
未來戰士Terminator：The Sarah Connor Chronicles The Complete First Season(美版)	8月19日
瘋狂失車記	8月14日
PRISON BREAL SEASON THREE(美國版)	8月12日
三國之見龍卸甲	8月8日
殺破狼	7月31日
軍雞	7月31日
獵狐行動	7月31日
公元前一萬年	7月31日
滅絕生還者 DOOMSDAY(美國版)	7月29日
貝奧姆夫 BEOWULF(美國版)	7月29日
奪帥	7月28日
RAMBO 熱血回歸	7月25日
江山美人	7月24日
神探	7月24日

PLAYSTATION NETWORK 下載專區

今期PSN的更新十分精彩，下載遊戲方面，《RATCHET & CLANK 拉捷特與克拉克》系列的新作以PSN下載遊戲的形式推出了新作《RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST OF BOOTY》。試玩方面也有數款遊戲，當中以中文版的《THE LAST GUY》最為著目，遊戲的玩法簡單過癮，在地圖上找出生還者，帶領他們避開怪物到達避難處就行。不過中文版的正式版還未推出，大家先試試看吧！此外，歐美帳戶還有大量GC宣傳影像提供下載，記得留意。

下載遊戲

名稱	帳號戶藉
RATCHET & CLANK FUTURE: QUEST OF BOOTY	香港
聖女貞德Jeanne d'Arc(PSP)	美國
MEDAL OF HONOR HEROES(PSP)	歐洲

遊戲試玩

名稱	帳號戶藉
THE LAST GUY	香港
家庭教師REBORN!BATTLE ARENA(PSP)	日本
STAR WARS THE FORCE UNLEASHED	歐、美

追加下載內容

名稱	內容	帳號戶藉
四季庭	動物PACK	日本
SOUL CALIBUR IV	追加服飾	日本
HOT SHOTS GOLF	追加角色	歐、美
HAZE	擴張包	歐、美

遊戲宣傳片段

THE LAST GUY	香港
PRINCE OF PERSIA	香港
MGS WORLD TOUR 亞洲之旅 香港站	香港
BOTHER IN ARMS HELL'S HIGHWAY	香港

Wii嘩鬼叫

羅技推出專用軚盤

動力回饋手感絕佳

著名電子產品生產商「羅技」(LOGITECH)早前為Wii推出了一款專用軚盤，有別於之前由任天堂親自推出的Wii HANDLE，這款名為「Logitech Speed Force Wireless」的產品不需配合WiiMOTE使用，而且更設有最獨特的動力回饋機能，毫無疑問是現今眾多同類產品中最高級的一個。

Logitech Speed Force Wireless透過USB接收器與Wii主機連接，當然就不存在拉線的問題，雖然產品本身已設有WiiMOTE上的各個按鈕，不過由於不設動作感應機能的關係只能用來進行不需進行體感動作的遊戲，而本產品第一款正式對應的作品為《NEED FOR SPEED》系列的最新作《～UNDERCOVER》，本產品暫時未有確實發售日期，售價則為99.99美元(約港幣$750)，相比同類產品售價實在定得相當高，不過貴為LOGITECH產物而且由任天堂授權，相信其質素亦不能與一般街邊貨同日而語。



產品上的按鈕與WiiMOTE完全一樣

動力回饋+無線連接+穩陣底坐是本產品的最大賣點

四色WiiMOTE手繩九月發售

約莫半年前，間中都會傳出會有新顏色主機或者WiiMOTE推出的消息，有些甚至亮出零售商的入貨單看似頗為可信，不過時間就證明這一切均只屬傳言，任天堂暫時亦似乎毫無推出新顏色主機或手掣的計劃，如果大家覺得WiiMOTE只有白色一種太過單調的話大可以試試這款由任天堂推出的四顏色WiiMOTE手繩。



四色手繩全部以粉色色調為主

同時亦有單獨售賣的版本

這次的四顏色手繩嚴格上來說只可說是三種，因為其中一種顏色就是以往跟機附送的白色，另外三色分別為「藍」、「綠」與「紅」，全部均採用粉色色調，將於9月內推出，一條售價為300日圓(約$24)，四條同綑裝則為1000日圓(約$70)，不過全白的WiiMOTE配上其他顏色的手繩會不會顯得有點格格不入呢?

瘋狂世界玩過頭

反對之聲四起發售成疑

在今期的新作介紹部份才剛提到由SEGA推出的動作遊戲《MAD WORLD》因為內容過份暴力，要推出日版可能會遇上相當麻煩，另一邊廂本作就已經在外國引起反對的聲音；英國報章TABLOID NEWS聯合當地的電子遊戲監管團體進行了一次有關反對《MAD WORLD》發售的活動，如果順利的話《MAD WORLD》將不能在英國地區發售。

這次行動的發起人，監管組織的代表John Beyer表示「《MAD WORLD》會對以家庭遊戲為主的Wii構成形象上的影響，而且遊戲本身亦令人感到不安・・・身為現代人應該向文明發展，而並非將情緒以暴力、破壞的方式表達」，當然這種事件的正反雙方永遠是公說公有理，SEGA方面的代表則表明「《MAD WORLD》是一款成人向遊戲，而成人理應有能力區分遊戲與現實」。連確實的推出日期都尚未落實就出現反對聲音，看來本作要推出日版的機會又進一步減低了。

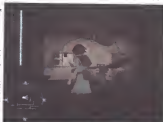


如果本作不是在Wii上發售的話反對的聲音應不會如此強烈

《月之廢墟》、《SKY CRAWLERS》試玩版即將發放

NBGI將於8月30日在日本舉行展覽會「C3×HOBBY CHARA HOBBY 2008」，除了會展出各種FIGURE之外將於今年內推出的Wii作品《FRAGILE 再見月之廢墟》與及由同名電影動畫改編的空戰遊戲《SKY CRAWLERS》之試玩版亦將於會場內展出，以往只能加靠零星消息作了解的兩款作品將以更直接的一面與大家見面。

除了以上兩款作品的試玩之外，同樣還會公佈從未發表的NBGI最新作品，當然相關名稱及機種都尚未公佈，有興趣的讀者請繼續留意本刊的報導。



《FRAGILE 再見月之廢墟》可算是少數機迷向作品之一



由《ACE COMBAT》系列原班人馬製作的空戰遊戲，質素方面可以投下信心一票

《Disaster: Day of Crisis》延至09年

NOA：「遊戲尚在開發中」

發表多時但三番四次地延期，以天然災難為主題的動作遊戲《Disaster: Day of Crisis》早前又有新消息出現，消息指遊戲早前通過了澳洲方面的遊戲審查機構，不過有關方面卻表示「遊戲難以在08年內推出」，相信無論是任何版本，要玩到本作都非要等到09年不可。另一方面本作原本訂於本年年初發售，不過在發售前約一個月就突然無限期延遲，當然普遍猜測是受到中國四川大地震影響，任天堂想避免在敏感時期推出此作品所致，不過早前美國任天堂的市場營業員接受訪問時提及「《Disaster: Day of Crisis》仍然在開發中」，是否意味著之前的地震事件並非主因，遊戲開發過程遇上意外的困難才是關鍵呢?如果單純是為了配合商業策略的話，將於本年年底推出的Wii作品顯得頗為空虛，似乎沒有一款能夠擔任聖誕檔期的重心，如今連《Disaster: Day of Crisis》都要押後至09年，相信開發途中遇上的問題確實不易解決。



由公佈至今接近兩年，推出日期卻仍然是個謎

360°C熾熱風暴

《Gears of War 2》地圖包在發售後不久推出

挑戰玩家賭仔本色

一則不知是好還是壞的消息，《Gears of War 2》的地圖包工作已經進行開發，估計會在遊戲推出後不久就可以讓人下載。

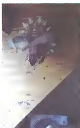
聽到心愛的遊戲有DL Content推出當然是好事，但想當初製作人員稱時間緊迫無法另外製作一隻DEMO，今天卻公佈地圖包在進行開發，不知他們的時間是如何調配出來呢？還是因為DEMO無錢賺，但下載內容卻可以收費，令一大班開發人員日日加班24小時都無所謂呢？又還是地圖包原本就是遊戲內容，現在分拆出來又可以賺一筆，就算到時不收費也能取巧地說遊戲更新速度飛快呢？以上純屬筆者個人的陰謀論，和事實無關。

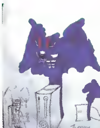

有地圖包下載相信對Fans們是一個好消息

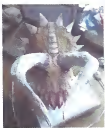
祖國創意無限

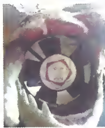
角龍抽氣扇大派用場

夏天炎熱，XB360用戶多多少少都有點害怕出現三紅，一位國內同胞在自己主機上加了一把散熱扇來幫助散熱，而且這把散熱扇竟然是別出心裁的《Monster Hunter》角龍造型，真要配服這位玩家的創意和心思。不過認真看清楚這個散熱扇如此巨型，會不會反過來壓著主機妨礙散熱呢？


不用時還可以用來做牆上掛飾，勁！


還有一張《藍龍》的散熱扇構想圖，希望這個也能完成吧


不要以為角龍走出來吃主機


其實是內藏抽氣扇的角龍頭


為了順利抽送空氣還要加裝一些配件

新手掣連《PES 2009》發售

在一個剛舉行的《PES 2009》試玩會上，XB360的試玩攤位出現了一個綠色手掣，當傳媒向職員問及詳情時，對方表示這是一個全新的靈敏手掣。

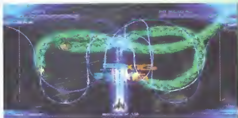
在場職員解析，舊的手掣的十字鈕不太好，在多個角度的靈敏性都追不上遊戲的要求，所以微軟製作了這個新手掣，好讓《PES 2009》的玩家不用再因手掣「唔生性」而鼓譟。


以筆者的經驗，舊掣的確有問題，在玩《SoulCalibur 4》時就因為無法好好出招而有購買專用Joy Stick的衝動

新掣的十字鈕能對應32個方向，比起舊有的八方向要精細靈敏得多。不過這樣的內在機能無法在外型上表演出來，所以表面上和舊版也沒有大分別。手掣將會在10月和遊戲同綑發售，但會以限定版型式推出，獨立版的發售可能要在稍後才會出現。

本週最新Live Arcade

烏蠅機《Galaga Legions》


畫面上會預先出現敵人的飛行路線，這樣玩家就可以預想到下步的行動

《Galaga Legions》是一款舊式的射擊遊戲，畫面中會不斷有一群群敵機出現，感覺上你的戰機是不用移動，留在原地等敵人出現一樣。XBLA版會預先顯示敵人的出現路線，這個系統不單止讓玩家可以提早閃開，更重要是放出小戰機(Fighter)到敵人的行進路線，好讓雙方來個直接對撞。另一個好處是敵人每次都一大群出現，即使乖乖從正前方走過來也沒法趕及擊破，所以留下無敵的小戰機來應付是最好的辦法。敵人每群之中都有一架隊長機，其實只要打爆它，整群戰機都會自動毀滅，而且這樣做會得到更高的Combo分數，在遊玩時一定要以這個為目標。

傳說中的超低價新主機套裝

這是一則未經確定的消息，傳聞XB360會隨著秋季大更生推出新的主機套裝，隨機附送的不是什麼經典大作，而是之前介紹過的體感操作器。而且套裝內會包含對應這個操作品的小遊戲，價錢是非常吸引人的199美元(約1600港元)。因為沒有硬碟的關係，價錢是想像不到的超低價位。不過情報的真偽要待進一步確認。



如果真的推出這麼廉價的套裝一定對Wii帶來相當大壓力

另外日本方面也有主機大賣的消息，但結果反令微軟向當地玩家們道謙，因為《宵星傳奇》發售令主機大賣，遊戲發售當週主機銷量達到2萬5000部，是前一週的五倍。可惜微軟未估計到反應如此熱烈，使得不少玩家都買不到主機。

XBOX LIVE

遊戲試玩

名稱	戶口需要	價錢
Civilization Revolut' n	US	-
Crash Time	US	-
Flat Out UC	JAP	-
Hail to the Chimp	JAP	-
NASCAR 09	US	-
NHL 2K9	US	-
Tiger Woods PGATOUR 09	HK	-
The Force Unleashed	HK	-
Tales of Vesperia	JAP	-
Wall‧E	US	-

XBLA、Classic

名稱	內容	價錢
Braid	XBLA	1200MSP
BC: Rearmed	XBLA	800MSP
Fable II Pub Games	XBLA	800MSP
Galaga Legions	XBLA	800MSP
Guilty Gear XX #Reload	Classic	1200MSP
Jade Empire	Classic	1200MSP
Marathon: Durandal	XBLA	800MSP
Stubbs The Zombi in Rebel Without a Pulse	Classic	1200MSP
The Legend of Spyro: A New Beginning	Classic	1200MSP

最新影像

名稱	戶口需要
BF: Bad Company	HK
Bionic Commando Rearmed	JAP
C&C3: Red Alert 3	US
Dead Space	HK
FaceBreaker	HK
Guitar Hero III	HK
Idol Master L4U	HK
Legendary	US
Madden NFL 09	US
Midnight Club LA	US
NFS Undercover	US
Saints Row 2	US
The Force Unleashed	US
The Orange Box	US
Too Human	HK
Unreal Tournament 3	US

Download Content

名稱	內容	價錢
Battle field: Bad Company	Conquest Mode	-
C & C 3	Kane's Wrath Map Pack	400MSP
Buku Sudoku	Puzzle Pack 2	
Guilty Gear 2	New Stage Holy Knights' Fortress	400MSP
Guitar Hero III	Dragonforce Track Pack	500MSP
N+	Level Pack#1	200MSP
Ninja Gaiden 2	Mission Mode	800MSP
Marathon: Durandal	Total Carnage Netmap Pack	400MSP
Soulcalibur IV	Customization Equipment 2	200MSP
	DL Music Complete Set	1200MSP
Tales of Vesperia	Recipe Set: Parameter Boost	100MSP
	Camping Kit	100MSP
	Recipe Set: HP Recovery	100MSP

漏網之娛

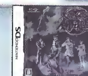
過了今個星期後暑假便會完結了，到時各位學生哥就不能像現在般自由自在地打機了，因此各位要好好把握餘下的幾天快點把手上的遊戲打爆了。

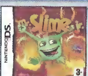
本週新作

DS


Red Bull BC One


在遙遠的時空之 夢浮橋

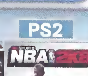

東京魔人學園劍風帖


Mr. Slime Jr.

PSP

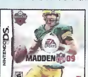


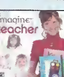
PS2


NBA 2K8


傳言中的翠!?2 兩個小翠!?


瑪魯王國的人偶公主 天使演奏的愛歌


Madden NFL 09


Imagine - Teacher


Tiger Woods PGA Tour 09

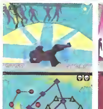


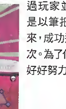
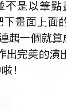
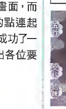
DS Red Bull BC One

類型：ACT	版本：美版
推薦玩家層：喜歡跳舞的玩家	



音樂遊戲一向都是一個十分多人喜歡的遊戲，特別是跳舞遊戲，看著名的街機遊戲《DDR》到了今天仍然歷史不衰這點就可以知道了，以下要介紹的正正就是一款以跳舞為題材的遊戲，而且這更是以HIP HOT舞蹈為遊戲題材，相信有不少玩家都會十分喜歡吧！玩法方面，本作有點似《應援團》，不過玩家並不是以筆點畫面，而是以筆把下畫面上面的點連起來，成功連起一個就算成功了一次。為了作出完美的演出各位要好好努力啦！



以HIP HOT舞為主題的遊戲並不是十分多，本作可是當中的少數！

DS 在遙遠的時空之 夢浮橋

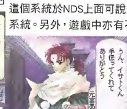
類型：AVG	版本：日版
推薦玩家層：喜歡戀愛遊戲的女性玩家	

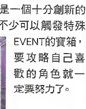


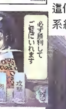
女性向的戀愛遊戲一直都是十分簡單的AVG，不過本作卻增加了不少的戰鬥元素，使得遊戲的節奏變得更加緊湊。玩家的敵人主要是一些簡單的怨靈，當和怨靈戰鬥時玩家可以使用不同的術來攻擊，不過除此之外本作玩家更可於戰鬥時使用MIC說出不同的應援語句來增加自己喜歡的角色的能力，這個系統於NDS上面可說是一個十分創新的系統。另外，遊戲中亦有不少可以觸發特殊EVENT的寶箱，要攻略自己喜歡的角色就一定要努力了。

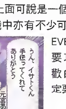
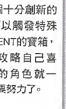


本作是一款女性向的戀愛遊戲，各位女孩子要留意了







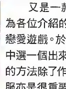



DS 傳言中的翠!?2 兩個小翠!?

類型：AVG	版本：日版
推薦玩家層：喜歡戀愛遊戲的女性玩家	

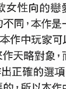


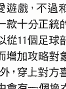
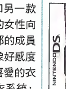
又是一款女性向的戀愛遊戲，不過和另一款為各位介紹的不同，本作是一款十分正統的女性向戀愛遊戲。於本作中玩家可以從11個足球部的成員中選一個出來作天略對象，而增加攻略對象好感度的方法除了作出正確的選項外，穿上對方喜愛的衣服亦是很重要的，所以本作中會有一個換衣系統，玩家可以根據對方的喜好而換上不同的衣服。另外，本作亦有不少小遊戲可以讓玩家於閒時進行，當中更有不少占卜程式，相信各位都不會感到沉悶。

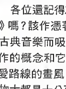
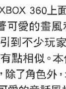
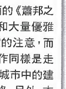
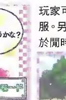
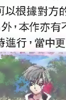
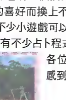
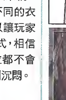


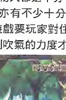
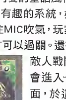
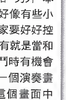
玩家可以自由地決定穿甚麼衣服

當對方的好感度上升時畫面上會有一些可愛的效果出現讓玩家確認



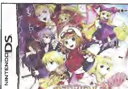



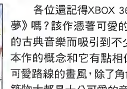
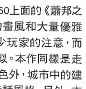
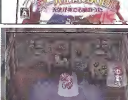





DS 瑪魯王國的人偶公主 天使演奏的愛歌

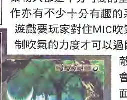
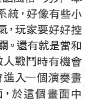
類型：RPG	版本：日版
推薦玩家層：喜歡可愛風格的玩家	



各位還記得XBOX 360上面的《蕭邦之夢》嗎？該作憑著可愛的畫風和大量優雅的古典音樂而吸引到不少玩家的注意，而本作的概念和它有點相似。本作同樣是走可愛路線的畫風，除了角色外，城市中的建築物大都是十分可愛的童話風格。另外，本作亦有不少十分有趣的系統，好像有些小遊戲要玩家對住MIC吹氣，玩家要好好控制吹氣的力度才可以過關。還有就是當和敵人戰鬥時有機會會進入一個演奏畫面，於這個畫面中角色會自動作出演唱，同時畫面上更會有歌詞出現。

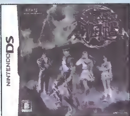
本作的風格十分可愛，應該會有不少玩家喜歡吧！

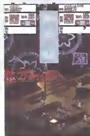
DS　東京魔人學園劍風帖

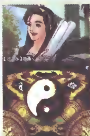
類型：AVG　**版本：日版**

推薦玩家層：喜歡劇情的玩家



著名的《東京魔人學園劍風帖》如今移植到NDS上面了，不說不知，本作當年時於PS上面推出的，本作憑著緊湊的劇情和設定而讓不少玩家迷上。於遊戲中玩家可以自由地於校舍中冒險並收集情報，當遇上敵人時就會自動進入戰鬥。在戰鬥中玩家可以使用不同的術來進行攻擊，而這些術主要都和風水、八卦、五行等有關，因此於遊戲中各位玩家會見到不少大家都十分熟悉的詞語。不同的術都有不同的效果，有些更能為敵人附上一些特殊效果。



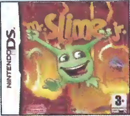


10年前的著名作品如今於NDS上面再次推出，相信有不少玩家都會十分高興吧！

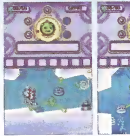
DS　Mr. Slime Jr.

類型：ACT　**版本：美版**

推薦玩家層：喜歡可愛風格的玩家



相信各位未必知道本作其實已經是這個系列的第二集作品了，本作的第一集叫做《Mr. Slime》，如今加了Jr.二字又變成了一款新作品了……於遊戲中玩家要控制的是名叫Mr. Slime的奇怪生物進行有趣的冒險。這名Mr. Slime有著多隻觸手，玩家可以使用這些觸手來攻擊敵人又或者是抓住一些重要的地方。另外，於遊戲中玩家要收集一些特殊的ITEM，當收集夠5個的時候Mr. Slime的能力會增加不少！

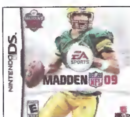


本作的風格十分奇怪，各位要玩過才可以體驗到的呢……

DS　Madden NFL 09

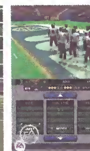
類型：SPT　**版本：美版**

推薦玩家層：喜歡美式足球玩家



各位知道美式足球和欖球的分別嗎？它們的分別就是後者只可以向後傳球，前者則可以向前方傳球，甚至能夠以傳球來TOUCH DOWN「達陣」。還不明白嗎？著名的運動漫畫《EYE SHIELD 21》中進行的就是美式足球了。本作是由NFL，即國家美式足球聯盟認可而推出的遊戲，這個是世界上最大的美式足球聯盟，因此本作的遊戲性絕對不用懷疑。喜歡美式足球的玩家一定不能錯過。



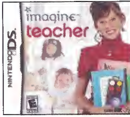


雖然是NDS，但遊戲的水準都是可以接受的水平

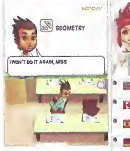
DS　Imagine - Teacher

類型：ETC　**版本：日版**

推薦玩家層：喜歡扮演不同角色的玩家



小時候各位有沒有想過可以成為老師呢？筆者承認我是有的，因為教員室長期開住冷氣，另外就是教師可以自由進入學校中的不同地方和房間，而且於學校中教師更是擁有最高權力的一群。不過這都只是十分表面的，實際上成為教師後又要管理班上每一個學生的行為，而且放工後又要繼續批改試卷，還有更多更多不為人知的辛苦工作，本作就是以這些實際的教師工作為藍本而推出的遊戲。筆者推薦本作給各位快將開學的玩家，玩完之後就可以知道自己的老師原來是多麼的辛苦了。



想體驗一下教師的生活嗎，本作非常適合各位

PSP　Tiger Woods PGA Tour 09

類型：SPT　**版本：美版**

推薦玩家層：喜歡哥爾夫球的玩家



PSP上最出名的哥爾夫球遊戲應該就是《全民哥爾夫》吧！於本作中玩家可以自由地使出強勁的旋轉球，這些設定甚至某程度上備離了現實，如果各位想於PSP上面體驗最真實的哥爾夫球的話，本作絕對適合各位。本作是以著名哥爾夫球手TIGER WOODS老虎活士為代言人的遊戲，於遊戲中玩家可以使用包括TIGER WOODS在內的多位實名哥爾夫球手進行比賽，於遊戲中玩家要對風速還有使用的球桿有不少的研究，相信從遊戲中各位都可以學到不少真實的哥爾夫知識呢！



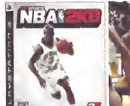


本作是以真實的哥爾夫為前提而製作的，玩家可以於本作中學到大量和哥爾夫球有關的知識

PS2　NBA 2K8

類型：SPT　**版本：日版**

推薦玩家層：喜歡籃球的玩家



最後要為各位介紹的就是這款《NBA 2K8》了，雖然EA剛剛才宣佈了《NBA 2K9》的推出，不過本作的日版才剛剛推出，各位玩家仍然可以購入本作作為收藏之用。本作有多個新系統，如玩家可以自訂角色進行射球、運球、入樽時等等動作，讓玩家的角色變得更加生動和更加個性化。另外本作亦收錄了不少新的遊戲模式，如入樽比賽甚至自己經營一隊球隊來參加遊戲中的聯賽等等。

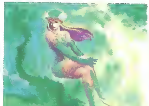


最強的籃球遊戲你準備好參加沒有？

TEXT：百變小街子

戰女神亂入LOV

SQUARE ENIX征戰街機市場的卡牌遊戲《LORD OF VERMILION》雖然未能登陸香港，但相信還是有不少玩家留意它的動向。最近SE公佈了會在9月中推出更新版本「對諸神的背判(神々への離反)」。最注目的是會加入名作《VALKYRIE PROFILE》和PS2遊戲《Drakengard》的卡片。《LOV》雖然找來了很多名畫師畫卡，但這次卻是第一次出現以其他遊戲為主題的卡片。遲些會看到《FF》或是《DQ》的卡嗎？







最受歡迎的《VP》一代角色，應該會有不少FANS想拿到這幾張卡吧？

畫集與原音大碟

來自CAVE和G.rev的兩隻STG遊戲《Death Smiles》和《まもるクンは呪われてしまった！》（護君被咀咒了！）分別於近日推出了畫集及原音大碟OST。前者的Death Smiles畫集當中收錄了遊戲中的世界觀設定，人物設定，還有由著名漫畫家兼遊戲原畫師井上淳哉繪畫的所有遊戲插畫和漫畫等等。超過120頁的內容中約100頁全彩。まもるクンは呪われてしまった！的OST則包括了遊戲中所有的音樂，全曲23首。相關的訂購網頁分別如下：

http://cave.shop-pro.jp/?mode=f8

http://sweeprecord.biz/?pid=8726211







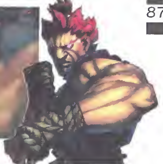
若沒法親身在日本的CAVE祭和Comic Market中買到現現在是機會了

街遊News谷

豪鬼8月29日解禁

《街霸IV》熱潮停不了，相信大家也知道大受歡迎的豪鬼會以隱藏頭目的身份登場。更令人興奮的是豪鬼不只會作為對手，而且更會成為可用角色！這個消息是製作人員在官方的部落格中親自承認的，製作人員指豪鬼會在8月29日解禁成為可用角色，到達香港方面會否同步解禁呢？密切留意我們的最新消息。

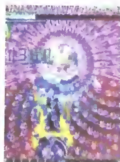




豪鬼解禁！條件是時間設定、時間經過還是密碼輸入呢？希望港日能同時開啟

真頭目擊破影片釋出！

CAVE是一所著名出產「New Type」訓練遊戲的STG製作公司，她的最新作《怒首領蜂 大復活》與其他作品同樣，在二週目開始已並非是一般人能玩的到。由於在遊戲推出不足一個月便有人成功在一週目「玩爆分」（分數計算器停止）的關係CAVE在不久前推出了第二版《怒首領蜂 大復活ver1.5》。在早前我們已能看到已成功擊破第一版真頭目的影片，但是自第二版出現後有關二週目的影片卻遲遲未出。到底是何時被人成功攻破了我們並不清楚，近日在日本NicoNico動畫中終於釋出了第二版的二週目全破動畫。到底新舊版本的分別在哪裏？除了新版把最大分數的限界增加了外，還有新增了綠色直昇機和在選擇攻擊的模式能力上作了修改。還有的是：將軍的主機血量大增，最終真頭目的不死位被修改掉。故事的黑幕將軍的主機本來在第一版時能高速擊破，但現在卻血量高了一大堆，最後真頭目的最後發狂由於不死位消失掉了導致玩家真的需要去避那不可能的「超絕彈幕」。在影片中我們也只是看見那名New Type有必殺便放，在最後一架殘機的情況下擊破最後真頭目……除了嘆為觀止外，相信也只能看至目定口呆……



面對這樣的超絕彈幕，包括筆者在內都只有笑著等死而已

街遊記

上海格鬥大賽10月開鑼 拳皇組香港預賽開始報名

鬥劇完結，但係好快又有一場世界大戰等緊各位格鬥高手。每年一度於上海舉行嘅格鬥遊戲比賽「THE GREAT BATTLE(TGB)」會於10月開始。熱心嘅香港玩家都開始籌備緊《KOF98UM》組預賽。今日TGB08嘅預賽分為三輪，每輪嘅首名勝出者可以代表香港出賽，名額共3名。三次選拔嘅比賽地點都係荃灣天天遊戲機中心。繼鬥劇之後大家又有機會同其他國家嘅玩家切磋一下，難得熱心玩家願意搞預賽，各位《拳皇》高手唔好錯過呢個難得嘅機會喇！以下係比賽嘅詳情：



報名費用: 每人每次各HK$10

人數限制: 第一次預定為16~24人,之後各比賽再按情況決定

選拔日期:
31/8(星期日) 第一輪
7/9 (星期日) 第二輪
21/9(星期日) 最終輪

比賽項目: KOF 98UM
進行時間: 預定當日下午4時左右開始
比賽地點: 荃灣天天遊戲機中心(全3次選拔)

比賽規則:
本次會參照日本"鬥劇"賽制,開場前各選手均以猜拳方法選取1P或2P
按鈕制式會採用香港流行上3下1排列
其餘設定皆用回原廠切定(包括時間,DAMAGE)
每場晉級均以3局2勝出線,當日決賽更會以5局3勝來揀選首名代表!
每場比賽出線後均能轉換角色、模式

TGB代表要求: 3名香港代表均需要參加TGB 08 KOF 98UM項目的「個人賽」和「團體賽」，不能只挑選其中一項

各代表出線獎勵: TGB08 KOF98 UM決賽週香港代表名額、全資來回上海機票費用、住宿提供、市內比賽場地專車接送

報名方法: 可在指定討論區留名 或 親身將個人資料交托到天天遊戲機中心櫃面
GAF街機討論區:http://www.gaforum.org/forumdisplay.php?f=10
Fightclub拳皇吹水區:http://arcade.fightclub.com.pk/forums/forumdisplay.php?f=285

護君被咀咒了！まもるクンは呪われてしまった！			
G.rev / GULTI	2008年7月30日	1人	$4一局
STG		縱向STG	
	操縱：8方向 + 2按鍵		

攻略：水銀　編輯：Asfwl

在上一期我們介紹過這遊戲的基本操作和系統，今次我們便更深入的介紹各種進階的玩法。遊戲最初有五個「WORLD」可供選擇，只要在限制的活動時間內成功攻略四個WORLD便可以挑戰咀咒冥界的幕後黑手（真頭目）。若活動時間不足1分鐘和沒有攻略四個WORLD便只能對上一般頭目大神鴉，戰勝後遊戲便會直接結束且沒有結局畫面。所以今次我們的主題便是如何攻略此遊戲，希望能對各位有所幫助。

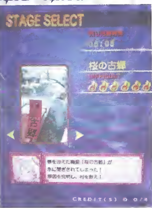
續、拯救冥界大作戰

壓抑難度，以最短路線通關

此遊戲其中一個特點是玩家能任意選擇關卡的先後次序，每當玩家完成一個WORLD後除了會出現該版頭目的「MISSION」外其他關的難度也會上升一級。由於要挑戰真頭目的條件只需攻略四個WORLD便成，加上為了避免遊戲難度暴升事實上MISSION是可以不理會的。而時間方面由於解放一個WORLD只有30秒或50秒的時間獎勵，也就是說玩家需要在7分鐘之內完成四個WORLD。因此在路上是需要不停向前衝和放生部分敵人的。

把握時間，以攻略最多版數

之前提及的玩法是以最少的版數通關，這樣做的難題是剩餘時間或許會不夠用。因為完成一個WORLD的獎勵時間只有30秒左右，但是花費的時間絕對是數分鐘以上。若選擇MISSION便能解決這問題，MISSION花費的時間少（1分鐘以內），但過關後獎勵的時間是60秒（第二次挑戰70秒，如此類推）。當完成了兩個MISSION後會出現一個隱藏MISSION（大神鴉），過關後更會有2分鐘的獎勵時間。因此攻略全部MISSION是可以將活動時間推到5分鐘以上，不過代價就是整體難度暴升。



圖中就是六級的「櫻之古鄉」（遊戲開始時只有一級）

一般人玩遊戲都會覺得玩的時間越長越好，但是衝關也有衝關的樂趣。因為玩家一定要先背熟敵人的出現位置，另外敵人的攻擊若不是太猛烈都可以直行直過的。由於是以最短時間攻略為目標，某些地方就可以使用「自咒」的方式去增強自身攻擊力，例如遇上檔路的敵人或是頭目時。當然玩家也能以攻略最多版數為目標，遊戲雖然會變的困難但能更耐玩。遊戲中最多能可以玩九關，包括四個WORLD，四個MISSION和最終決戰。而建議的攻略路線是：「城堡」->「城堡MISSION」->「空中庭園」->「空中庭園MISSION」->「大神鴉MISSION」->「冥界入口」->「冥界入口MISSION」->「櫻之古鄉」->「最終決戰」。

高分要訣，以最高分數完成遊戲

遊戲中擊破敵人時會出現每粒100分的得分道具，當放開A鍵時便會將畫面內所有道具回收（包括非得分的道具）。當擊破被咒的敵人時能將該敵人的子彈變成加分道具，因此要取得更多分數便要不斷咒殺敵人。使敵人被咒的方法之一是使用弱咒彈放在地上等敵人自行走進去，另一方法是把強咒彈攻擊到大型敵人出現咒陣，使所有途經咒陣的敵人全都會變成被咒狀態。順帶一提，直接用強咒彈轟殺小卒，都會有消彈的效果。不斷吃道具可以累積Combo「連擊」的，Combo的維持時間是2秒，2秒內再次吃到加分道具後就可以把Combo一直連續下去。而使用強咒彈攻擊大型敵人出現咒陣時都會有延長Combo的效果，但咒陣只能夠停止維持時間的扣減，要回復到2秒只能靠吃加分道具。Combo的額外得分就是Combo數量減去個位數，如1024Combo就會有1020分。

另外由於道具數量和敵人彈數有關，所以若要高分便要選較高難度的關卡，MISSION由於時間短能得的分數有限，因此時間主要留在攻略WORLD的時候使用。所有關卡最初都會有一個基礎難度，但每過了一版（包括MISSION）時難度便會提升一級，這時敵人的彈數增加，被咒後射出的紅彈的數量比黑彈多（註:黑彈可以用普通射擊抵消，但紅彈不可以），不過敵人的耐久力增加，彈速是正常的倍半，和頭目的攻擊也會變的更猛烈。

＊註：此遊戲現已登陸於荃灣金禾遊戲機中心


這是三級難度的雪地頭目，彈數少，黑彈比較多。
這是六級難度的雪地頭目、紅彈多，彈速非常快。

遊戲細節相關 TUTORIAL BUGS

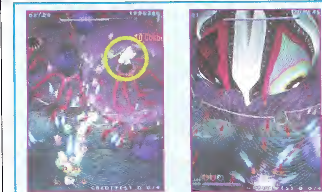
雖然每一個角色的咒彈和咒陣都不相同，但是若在遊戲開始時選擇看遊戲教學（另一選擇是試玩）後所有角色的咒彈效率都會變成一樣。這時所有人的咒彈攻擊力中上，範圍大且時間長，綜合能力比任何一人本來的咒彈都要強。所以想輕鬆一點的遊戲開始時便選擇看教學，進入後可以按START便略過直接進行遊戲。

最終決戰的剩餘時間

進入最終決戰後左上角的計時器會消失，但這並不代表最終決戰是無時間限制的，這時按START鍵時畫面左上方就會出現先前用剩的時間。當時間扣到0秒的時候，再過若干時間（未確定實數）就會有死神出現（並非如一般WORLD中扣到0後立刻出現，死神會不停出現攻擊玩家）。在遊戲結束後的排名時，若都是同樣擊破最終頭目會以時間為先分數為後決定排名次序。順帶一提，若能在同一局完成九關（包括隱藏MISSION），結局畫面最後會有使用角色的特別插畫。

血量回復道具

回復時間的道具大都在擊破大型敵人後出現，而血量回復道具在每一個WORLD最少可以找到兩個，所以即使剩下最後一格血都可以起死回生，特別是挑戰MISSION前或最終決戰時補滿三格血是非常有利的。



真頭目的第一形態。
中央有大約十隻觸手，射中有人的觸手才會扣血（黃圈），其他觸手就會不斷放出紫色球體。當擊破一隻觸手後，那人會隨機出現在其中一隻觸手上，因此要不斷繞圈子走（最後的戰場是一個大圓）。

真頭目的第二形態。
四面都有眼睛，但同一時間只有一隻眼睛是打開的，射中打開的眼睛才會扣血。頭目的攻擊主要是中央的紅彈，以及從旁邊飛出來的小卒（轉圈移動時要小心被小卒撞到）。

TEXT : Ikari　技術顧問：EWIN　ART :Husky

AC

機動戰士高達 GUNDAM VS GUNDAM			
BANPRESTO	已推出	1-4人	每局收費：3元一局
ACT	多人對戰		
底板：SYSTEM 256			

GUNDAM ONE 研習班

高達大戰技術深造班 第三十五D

GVG機體深入介紹

V2高達

COST:3000
耐久力:650
盾:○
變型:╳
輔助機體:卡布拉斯達(5)

基本性能分析

十分特別的一部3000 COST機體，如果根據故事它應該是UC時代中最強的機體，不過於本作中，其V2模式的基本性能並不是十分強，頂多都只可以說是一般2000 COST的水準。基本的性能和F91分別不大，BD速度和BOOSTER量都是F91的水準，速度是快但攻擊力不足，因為其主射擊是判定比較低的幼雷射，難以命中人之餘攻擊力又不算高。格鬥方面，基本格鬥的誘導、判定都只是2000 COST的水準，唯一強勁的只是特殊格鬥，因其判定非常大，用於突擊和偷襲都可以收到非常大的效果，不過其攻擊力低依然是問題所在。面對同COST的大機隨時要打上5次特格才可以把對方了結，打中機的話都至少要4下，和一般大機相比實在有點失色，而且只要對方打一個反擊隨時要本利歸還。反之當換裝成V2 AB模式後其性能就可以完全地發揮出來，可惜其換裝有時間限制，每次換裝最多只可以維持18秒左右，之後就要等差不多30秒才可以再次進行換裝。如此麻煩的換裝所換來的就是3000 COST之中最強的能力，單是其主射擊已經是十分具威脅的武裝了，不但攻擊力高和判定超大，而且還要強制DOWN，之後其格鬥能力又上升了不少，好像特殊格鬥「光之翼」般。於V2狀態它只能攻擊對方兩次，不過於V2 AB狀態時它就可以連續攻擊3次，攻擊力增加了不少！正因為V2 AB狀態時其性能如此強，所以於不能換裝時玩家就要好好使用基本型態的V2高達來保命和輔助，為下一次的換裝爭取時間。





V2AB型態時機體會增加很多十分有趣的招式

本身V2的格鬥性能不算高，主要的格鬥輸出都是由光之翼而來

WEAPONS（V2高達型態）				
武器	名稱	彈數	威力	備注
射擊	雷射槍	8	100	幼雷射
副射擊	榴彈砲	3	130	射擊時要停下射擊
特殊射擊	換裝成AB型態	100	—	變型成V2 AB型態
地上格鬥	橫斬>回旋斬	—	226	可以派生成特殊格鬥
地上STEP格鬥	二段雷射劍格鬥	—	180	可以派生成特殊格鬥
空中格鬥	反手橫斬>打上	—	191	可以派生成特殊格鬥
空中STEP格鬥	多段突擊	—	207	可以派生成特殊格鬥
特殊格鬥	光之翼	—	181	萬能派生技加突進技，左右判定超大
BD格鬥	盾牌突擊	—	138	使出時前方射擊無效

WEAPONS（V2 AB型態）				
武器	名稱	彈數	威力	備注
射擊	米加雷射槍	5	140	強制DOWN，判定超級大
CS	米加雷射炮	—	260	—
副射擊	米加擴散炮	3	120	硬直大，而且有射擊限制，命中率又不是十分高，主武器彈切時才有使用的機會
特殊射擊	解除換裝	—	—	解除換裝，不過會有小小的硬直
地上格鬥	橫斬>回旋斬	—	226	可以派生成特殊格鬥
地上STEP格鬥	二段雷射劍格鬥	—	180	可以派生成特殊格鬥
空中格鬥	反手橫斬>打上	—	191	可以派生成特殊格鬥
空中STEP格鬥	多段突擊	—	207	可以派生成特殊格鬥
特殊格鬥	光之翼	—	239	萬能派生技加突進技，左右判定超大。和V2型態相比增加了1 HIT
BD格鬥	盾牌突擊	—	138	使出時前方射擊無效
後格鬥	拉盾	—	—	可以作出射擊或格鬥派生，前者會使用盾牌射擊、後者會把盾放出來作設置

使用換裝的時機

上面已經說過，V2基本型態的實力實在不能說得上是一部3000 COST的標準，頂多都只是2000 COST外加50血而已，因此如何使用換裝來發揮其真正實力就是最重要的一個地方了。換裝成V2AB之後有兩個最重要的地方需要留意，第一就是不能被打DOWN，因為換裝的時間十分保貴，換裝之後一定要完全用盡其時間來壓迫對方，最好就是可以把對方一機擊至重傷，之後變回V2型態之後只要補上一兩槍便可以了結的狀況。而另一個要注意的就是對方的隊形，如果對方兩機都是機動性差的機體的話盡管壓上去沒差，因為只要成功打中一部之後另一部要DOWN都只是時間上的問題。不過如果對面是兩部高速機又或者擁有一擊DOWN的武器的話，就一定要等到對面分散了才換裝，否則對面以速度來拉散打L位支援的話V2再強都不能有太大的發揮。最後要注意的就是自己的HP，第一次換裝時HP一定要足夠可以捱到爆甲為此，如果於黃血甚至紅血時換的話，對面捨身來一個格鬥的話便可以讓玩家爆炸的了！最理想的情況是開始時慢慢拉近距離，當隊友都準備好了時就可以換裝壓上去。這個情況下對方被迫要打守勢，V2的3000 COST才會完全地發揮出價值來！



變成了V2AB之後光之翼的攻擊力會增加差不多3成，在現時的環境中只要打中兩下再加一槍便可以打倒一部600血的中機



V2AB的主射擊是遊戲中最強的射擊，判定超級大，攻擊力又高，又有一擊DOWN能力，近距離壓槍的話基本上是必中，STEP也避不了

遇上V2高達時的對應方法

V2雖然可以靠換裝來提高性能，不過最重要的一個問題就是對面的戰略實在太過死板，其戰術不外乎是「正常型態上前>上前換裝>換裝之後以主射擊外加5次支援來高速壓死一部>時間完後以V2守住優勢」。首先對上V2時，玩家一定要留意的就是不能讓它有機會於一條命中開兩次換裝，否則的話將會變得更加難打。其次就是要於對方發動了V2AB時努力守住自己的HP，就算用盡支援，用盡所有武裝都要守住，因為只要守住之後對方就只會變回一部性能等如2000 COST的中機，這時只要再慢慢打倒它們的話到了第二條命的攻勢中玩家就會佔了很大的優勢。基本上打V2時最重要的就是不能讓對面的做法成功，成功阻止了對方的計劃的話便等如有優勢的了。

《GVG》場地分析——高達SEED場

SEED的場地和當時《SEED》中第最後一關的殖民星十分相似，同樣是中間一支大柱，之後周邊有不少可以破壞的建築物，不過《GVG》中的SEED場地周邊的建築物耐力會比較高，當作掩體時可信度會高得多。由於這個場地的中間有著最大的障礙物，因此對於擅長拉打的機體來說這絕對是最適合的戰場，而射擊機體的發揮則會受到最大的阻礙，玩家使用以上機體時要好好注意。

《下期待續》

最新遊戲試玩！

千色店 CITISTORE
荃灣城市廣場 TSUEN WAN TOWER SQUARE
STREET MARKET WAN TSUEN 荃灣街市街
兆和街 SIU WO STREET
荃灣城市中心
合衆
衆安街 CHUNG ON STREET
荃灣街市 TSUEN WAN MARKET
海壩街





荃灣金禾遊戲機中心

地址：荃灣眾安街城市中心一期4樓B號舖

街機優惠醒醒你

如欲觀看更多遊戲資訊請瀏覽 http://www.hitstyle.com.hk



憑此印花可以到荃灣金禾遊戲機中心
免費試玩飛機版
まもるクンは呪われてしまった
遊戲一局
地址:荃灣城市中心一期4樓B號舖
優惠日期：由28/8/2008-4/9/2008

使用細則

- 每張印花只可使用一次
- 恕不接受影印本之印花
- 優惠印花不可兌換現金
- 商戶將保留印花的最終使用權
- 本印花可剪下使用，或直接交商戶蓋印

印花蓋印處



憑此印花可以到荃灣金禾遊戲機中心
免費試玩Street Fighter IV 遊戲一局
地址:荃灣城市中心一期4樓B號舖
優惠日期：由28/8/2008-4/9/2008

使用細則

- 每張印花只可使用一次
- 恕不接受影印本之印花
- 優惠印花不可兌換現金
- 商戶將保留印花的最終使用權
- 本印花可剪下使用，或直接交商戶蓋印

印花蓋印處



憑此印花可以到荃灣金禾遊戲機中心
免費試玩ARCANA HEART 2遊戲一局
地址:荃灣城市中心一期4樓B號舖
優惠日期：由28/8/2008-4/9/2008

使用細則

- 每張印花只可使用一次
- 恕不接受影印本之印花
- 優惠印花不可兌換現金
- 商戶將保留印花的最終使用權
- 本印花可剪下使用，或直接交商戶蓋印

印花蓋印處



憑此印花可以到荃灣金禾遊戲機中心
免費試玩
Fate Unlimited Codes遊戲一局
地址:荃灣城市中心一期4樓B號舖
優惠日期:由28/8/2008-4/9/2008

Fate Unlimited Codes

使用細則

- 每張印花只可使用一次
- 恕不接受影印本之印花
- 優惠印花不可兌換現金
- 商戶將保留印花的最終使用權
- 本印花可剪下使用，或直接交商戶蓋印

印花蓋印處

GAME TUBE 幫你搜羅網上精彩遊戲短片

『庫巴的史上最大危機！？』特集

《Super Mario Brothers》遊戲系列的「1-1」關卡，一直都是玩家們自製短片常用的恐搞題材；除了格鬥短片不時以這個毒菇跑來跑去的地方作為場景之外，亦有一系列是以「〇〇完成1-1」作為主題製作的。大家對之前的「蘇聯佬」Zangief闖關動畫還有印象嗎？想不到，連X-Men、巨型怪獸都跑過來了，庫巴大王有夠可憐的……

◆「Oh，my car！」街霸戰車的入侵

假如各位以為只有肌肉猛男、兇暴邪惡的狠角色會出現在是次「庫巴討伐戰」裡面的話，那可就大錯特錯了；以下這個「角色」，絕對是最讓人意想不到的敵人！早在九十年代《Street Fighter》系列裡就出現的它、長著一副扁平的國字口臉；堅硬的身體可說是它最大的武器，往往因為強大的防禦能力，而讓對手無法在時限內完成任務……相信很多人都猜到了，就是它！My car！



1 噢、甚麼？變了《Mario Kart》！？


2 接下來選擇賽車，不是「1-1」嗎？



3 還Fight個甚麼……


4 ……剛剛好像看到它跳起來了？

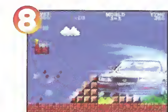


5 「K.O.！」每次完成關卡也會被毀滅一次嗎？


6 車主痛哭的經典一幕



7 細心留意的話，可以看到車主戴著瑪利奧的帽子……


8 再次挑戰，加速後的戰車等同得到星星那樣、是無敵的啊！？

關鍵字：『Xjz1pYdPI2o』

網址：http://www.youtube.com/watch?v=Xjz1pYdPI2o

◆來襲！庫巴超人絕體絕命的三分鐘！？

巨型外星怪物誤吞核反應堆、隨時有爆炸危險，牠卻一步一步接近人類建在海邊的石油設施……這老掉牙的橋段，以往經常也會在巨型超人特攝片中出現；想不到現在竟然可以在草菇王國裡面，一睹哥斯拉的風采。從口部發出的熱射線、破壞力強大的尾巴、進食星星後還能使出無敵時間極長的衝撞……庫巴要像《超天堂明星大亂鬥》那樣，以巨大姿態迎戰哥斯拉嗎？


全身都是武器的哥斯拉，如入無人之境


不用拿花朵、已經可以發射熱射線


全身發出紅光，是要爆炸的先兆嗎！？


一開始就這樣衝撞不就好了……

關鍵字：『Godzilla Mushroom』

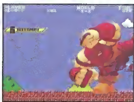
網址：http://www.youtube.com/watch?v=zQQcGc5c1Tk

◆破壞神降臨！庫巴參觀示範單位之旅

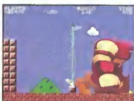
美國Marvel英雄漫畫創造過不少讓讀者印象淨刻的人物；《X-Men》的牌王、狼人，《Fantastic 4》的霹靂火、末日博士，《Spiderman》的八爪魚博士、綠鬼……有別於日式動漫畫的「熱血」風格，Marvel人物粗獷的味道也吸引了不少人。這次最後一位襲擊「1-1」的強勁人馬，就是來自《X-Men》的力量型奸角「Juggernaut」；看樣子，庫巴是時候找個新家園了……



其實一次機會已經綽綽有餘


封位一流、全無死角，簡簡單單一擊就打出6 Hit來


……不用使出超必殺技吧？


身軀龐大的Juggernaut、最大的難關竟然是進不了城堡！？

關鍵字：『Juggernaut Mushroom』

網址：http://www.youtube.com/watch?v=a_VDkI5CwDI



麒麟尾巴 PROFILE

在剛剛的片段播出後，霸龍尾巴及崩龍尾巴就跑過來找咱了，呃呃。沒辦法喔，那兩個瘋狂的刺槍獵人假如真的要衝進來說要比賽甚麼的話，連您們這麼厲害都沒辦法趕走他們的話，只是古龍的咱也沒那個能耐耶……呀，要試試嗎？騙那兩個笨蛋到森丘比個夠喔；反正這樣做不便的只是火龍尾巴那廝唄……

男爵的虛無主義

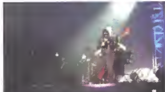
Video Game Live，是個以管弦樂團演奏遊戲音樂的音樂會，過去在國外有多次的舉辦經驗，今年更首次在台灣舉行，是遊戲迷的一大盛事。表演在今個月剛完結不久，可惜筆者自幼家貧，不然也會乘飛機去欣賞一下。

雖然是管弦樂的表演，但因為主題是遊戲音樂，過程非常熱鬧好玩，會中一邊演奏全新編曲的音樂，一邊在台中放映和遊戲有關的幻燈片，連Cosplay也會在台上出現。以下是《MGS》音樂的演奏照片，筆者覺得是全場最值得欣賞的環節之一。


開始前還有小島的預錄畫面播放


熱烈的旋律隨著遊戲字樣響起


片段由古到今，連最近推出的大結局也包含其中


在中段竟有一人Cosplay成特種部隊上場


但身後緩緩尾隨在後的紙皮箱才是重點所在


突然間全場閃明關掉，特種部隊頭上竟出現「！」，而音樂也換上被人發現的警號，真是非常高明的Cosplay+Live音樂會表演


最後在場內久尋不覓，特種部隊的「！」(應該是螢光紙版)也縮回背後，無精打彩地退回場後

還有更多相關的音樂會片段可以在YouTube上瀏覽，只要用VGL作關鍵字就能找到，影片還是有聲片段，可以讓大家好好見識一下。



飛碁男爵

剛買了高清機頂盒，覺得用高清看奧運非常幸福，對今年內開設的互動頻道不抱期持但又很想早日看到。

最終幻想十三國誌大戰・天上天下天地無雙猛將傳

其之一『霸主軍』

繼《MHP2G》後，《三國誌大戰・天》成為了橫掃編輯部的另一款遊戲；正所謂「獵人飛姬太刀神，豬頭三國領導人」，一眾《G-Zone》成員除了能夠化身獵人外，竟然亦可以變成一張又一張的三國武將牌！？到底他們的武將資質如何？有望帶起新主流咭組的潮流嗎？又，幹嗎要找編輯部裡唯一沒玩《三國誌大戰》的麒麟尾巴來寫這部分？(爆)

～廢Game主義～　男爵

『三國霸主，捨朕其誰？』

首次接觸《三國誌大戰・天》就自封「霸主」的他，目前對人戰勝率剛剛突破2.4%；假如地球再經歷一次冰河時期的話，相信他的霸主之夢也有若干機會成真。武力「?」會因應我方登錄咭組的武將數目產生變化，三人或以下為「10」，其後每增加一人減3點。新兵種「鬼畜騎兵」突擊威力極弱，但被突擊擊中之敵部隊將會出現「心靈大打擊」效果，時效內被擊破的話復活時間會大幅上升。



兵種	鬼畜騎兵
費用	3
武力	?
知力	10
特技	伏兵・魅力
勢力	魏
屬性	霸

『霸者之零分』（6士氣）

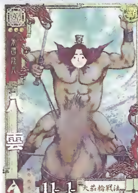
英傑號令，範圍內我軍武力歸零。3c後，因此計武力被降的武將武力會大幅增加成原本的3倍，增加期效為知力時間。零武力期間如何不被敵軍擊破、圓形計略範圍難控制將成為使用者的一大課題。

～米國隊長～　八雲

『朋友，我愛你！』

被男爵派往米國、征戰蠻荒之地的悍將，擁有比「10+」更高的「11-」武力，是讓呂布、絕大部分編輯及美術部成員驚恐的極惡存在。反之，「1-」知力可說是完全對計略沒抵抗力，但因為有四個「復活」特技的關係，沒有人會有興趣這樣子浪費士氣。

兵種	鬼畜騎兵
費用	3
武力	11-
知力	1-
特技	復活・復活・復活・復活
勢力	魏
屬性	霸



『大茄輪戰法』（4士氣）

八雲和與自己亂戰中的武將一同撤退，假如亂戰中的敵軍武將多於一人，將會隨機選擇對象。極惡的技能，若配合「心靈大打擊」效果的話，堪稱是比「完殺之計」更可怕的連續技。

～9527～　Husky & 岩龍

『非姬老師之榮光！』

霸主男爵從火山重金禮聘、答應照顧火山岩龍一族，招到旗下的猛將；作為魏國唯一的攻城兵，武力及知力都相當理想，配合八雲、男爵組成三枚「霸」勢力咭組的話，對對手心靈的破壞力似乎遠比想像中為高？

兵種	攻城車
費用	2
武力	7
知力	7
特技	伏兵
勢力	魏
屬性	霸



『勁縮戰法』（2士氣）

「特攻戰法」的相反計略，3c的發動期間內不但強制後退；岩龍的武力會上升13點、移動速度也會變成兩倍；假如發動期內觸碰到自城，將會強制撤退。雖然時間極短，但以極低的士氣換取武力大幅提升相當吸引，得此掩護將可放心配置部隊於岩龍後方。



麒麟尾巴

熱愛絕大部分在桌上玩的遊戲，除了一般遊玩之外，對研究它們也抱有極濃厚的興趣唄。「霸主之戰旗」武將普遍以武力強化、變態的鬼畜攻擊威嚇對手，單挑大概只有過去的「吳下之阿蒙」能與之一戰；不過由於費用普遍較高的關係，似乎村民咭組會是霸主的剋星？

從《零》來論故事劇情對遊戲的重要性

本來筆者並沒有打算要寫這個題目，不過因為最近一款自己十分喜歡的遊戲而讓筆者萌生了這個想法，再醞釀了一個月之後本文就誕生了。到底這款讓筆者有衝動寫下雜談的遊戲是甚麼呢？這就是《零～月蝕之面具》了



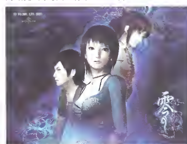
《零紅蝶》的劇情完美在一氣呵成，而且悲劇結局亦容易令人留下深刻印象

一氣呵成的重要性

筆者很少玩RPG和ACT遊戲，會玩的RPG遊戲全部都是大作又或者是題材令自己感興趣的，最有印象的RPG遊戲就是《FF X》、《FF X2》和NDS上的《美妙世界》。而ACT遊戲方面則比較多接觸，因為本身比較喜歡動作遊戲的緣故，而接觸過的遊戲則有《BIO》系列、《MGS》系列、《零》系列等等。這些遊戲對筆者來說都有一個共通點，就是背景劇情都是比較灰暗和憂鬱，這個只算是筆者的個人喜好。而另一個共通點就是它們的劇情都是非常連貫的，會吸引玩家不斷進行遊戲以致忘了時間，相信各位都會有一個打機時的經驗「打埋呢版就訓>都唔係好夜嗟，而家劇情進入高潮，都係再過埋呢版先訓」，之後就會不知不覺玩到過了時間。而能夠吸引玩家的並不是遊戲內容，並不是取得了甚麼神兵利器，而是劇情進展到一個十分吸引的節骨眼，他們就好像追看電視劇般而沉迷下去——雖然他們並不是完全了解日文顯示的遊戲內容。

多重劇情的利弊

以上說明了劇情的連貫性到底有多重要，不過就算劇情多連貫也好，劇本不佳的話出來的效果亦不會收到任何效果。於遊戲推出之前並不是每一個劇本都會保証賣座，好像《亂世佳人》這本十分著名的電影於最初改篇時都有不少人認為這會是史上最差的一套電影（事實上這是史上最賣座的電影）。對於一些十分重視劇情的遊戲，只用單一個劇本簡單來說這就是押大小，押中的話便大賺、押錯的話就大賠。為了避免這個問題，有些廠方會選擇推出多重劇本的系列，簡單來說就是於一個主劇情之下再附加幾條主線，每條主線都有其獨特的風格和代表的角色，同時它們都會有效地補完主劇情的內容。這點的好處是玩家於觀看不同的劇情時會有一種收集劇情的感覺，玩家要從不同的角色、觀點中把主劇情湊合起來，到最後結局時便會有一種「哦，原來是這樣的！」的感覺，玩家會有一種自己有份參與遊戲的錯覺，同時由於有不同的劇情，當中總有一個是玩家所喜歡的。不過如果控制得不好的話，多重劇情便會變成使得劇情鬆散的一大元兇。最近的兩集《零》系列正正就犯上了以上毛病，第三集的《刺青之聲》加入了兩名副角色，玩家可以從不同角色的觀點中看得出事件的全相，但可惜廠方為了人氣而硬地加入了第一集的主角深紅，這使得劇情多了犯駁位之餘，其劇情不能有效地融入主線亦是一大敗筆。而今集的《零～月蝕之面具》更是把這個問題提升到極點。海咲和主線劇情完全沒有關係之餘，其經歷亦對劇情推進完全沒有幫忙。而每過一版之後又要轉角色這點又使得劇情不能一氣呵成進行下去，讓玩家失去了繼續進行遊戲的「癮」。這兩點都使得遊戲難以於玩家心中留下印象，最後甚至使到玩家是辛苦「捱」到結局又或者是「HEA」到結局之後就把遊戲封印起來，這些對一款遊戲來說都不是一個好現象。



加入多個角色和劇情的確可以增加劇情的豐富程度，但如果分寸拿得不準的話隨時變敗筆

後記

花了這麼多筆墨，可能有人會說筆者只是因為《零》而怒。正如前言所指《零》是使筆者觸發出這個想法的源頭，之後才會有更多的幻想空間。而劇情的連貫性亦是相同道理，當因時間問題而要暫停的時候，餘下的時間玩家會有更多的幻想空間去幻想往後的劇情，這就會使得玩家產生更多的「癮」去開遊戲來玩，還有就是有「癮」去購入下一集的遊戲。一直以來，每一個廠商產作遊戲時都是在思考如何讓玩家增加對遊戲的「癮」，而對依賴劇情的遊戲來說，如何增加劇情的連貫性和合理性就是最重要的一個課題，不過現時的RPG遊戲和ARPG遊戲當中，到底有多少能夠做到以上兩點呢？這值得各位玩家深思。



IKARI

於朋友的推薦下看了《MACROSS FRONTIER》，立即有興趣再次看回整個《MACROSS》系列的編輯乙隻

家用機遊戲發售時間表

PS2 XBOX360 PS3 Wii

日版遊戲發售時間表 JAPAN

PlayStation 2 JAPAN

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	家庭教室HITMAN REBORN! 戒指X彭哥列訓練師	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	7329日圓
	麻雀三國志 (MAICOMI精選集)	每日COMMUNICATION	ETC	1575日圓
	菜鳥偵探 ～潛入宅邸大作戰～	PROTOTYPE	AVG	6720日圓
	魔人偵探腦噛涅羅 戰鬥了!犯人集合!	COMPILE HEART	AVG	7140日圓
	魔人偵探腦噛涅羅 戰鬥了!犯人集合!(限定版)	COMPILE HEART	AVG	9240日圓
	四葉～真誠之旅～	Gadget Soft	AVG	7140日圓
	四葉～真誠之旅～(限定版)	Gadget Soft	AVG	8190日圓
	大戰略 大東亞興亡史～奇襲成功～	SYSTEM SOFT ALPHA	SLG	7140日圓
2008年9月				
4日	DRGE OF CERBERUS FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL	SQUARE ENIX	RPG	2940日圓
	DRAG-ON DRAGOON (ULTIMATE HITS)	SQUARE ENIX	RPG	2940日圓
	DRAG-ON DRAGOON 2 (ULTIMATE HITS)	SQUARE ENIX	RPG	2940日圓
	我的愛神 (精選集)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	2940日圓
	零之使魔 夢魔編織的夜風幻想曲 (精選集)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	2940日圓
11日	D.Gray-man 奏者的資格	KONAMI	AVG	6980日圓
	最終試驗 Alive	SWEETS	AVG	2940日圓
	SEGA AGES 2500系列 vol.33 幻想空間 完全大集合	SEGA	STG	2625日圓
18日	紐約街頭教父 (EA:SY! 1980)	ELECTRONIC ARTS	ACT	1980日圓
	愛麗絲夢遊紅心國	PROTOTYPE	AVG	6720日圓
	薄櫻鬼 ～新選組奇譚～	IDEA FACTORY	AVG	7140日圓
	薄櫻鬼 ～新選組奇譚～ (限定版)	IDEA FACTORY	AVG	9240日圓
	疾風滑雪板3	ELECTRONIC ARTS	SPT	1980日圓
	榮譽勳章:先鋒部隊	ELECTRONIC ARTS	ACT	1980日圓
	騎師之道4 2008	KOEI	SPT	7140日圓
	騎師之道4 2008 賽馬大亨7 雙重版	KOEI	SPT	11340日圓
25日	鍛人 白翼之章	IDEA FACTORY	AVG	7140日圓
	鍛人 白翼之章 (限定版)	IDEA FACTORY	AVG	9240日圓
	鍛人 白翼之章 (特別限定版)	IDEA FACTORY	AVG	10290日圓
	神代校園幻光錄	IDEA FACTORY	AVG	7140日圓
	乃木坂春香的秘密 ～COSPLAY開始了	ASCII MEDIA WORKS	AVG	7140日圓
	乃木坂春香的秘密 ～COSPLAY開始了(限定版)	ASCII MEDIA WORKS	AVG	9870日圓
	Sugar+Spice!～那位少女美好的一切～	Alchemist	AVG	7140日圓

XBox360 JAPAN

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	CLANNAD	PROTOTYPE	AVG	6720日圓
	Too Human	MICROSOFT	ACT	7140日圓
2008年9月				
4日	無雙OROCHI 蛇魔再臨	KOEI	ACT	7140日圓
11日	Double Clutch	SPIKE	SPT	7140日圓
	雷電IV	MOSS	STG	7140日圓
	INFINITE UNDISCOVERY	SQUARE ENIX	RPG	8190日圓
18日	Unreal Tourment 3	ELECTRONIC ARTS	ACT	7140日圓
25日	Major League Baseball 2K8	CyberFont	SPT	7140日圓
	NFL09	ELECTRONIC ARTS	ACT	7140日圓
	Otome Deius G	KONAMI	STG	6980日圓

PlayStation 3 JAPAN

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	Battle Field: Bad Company	ELECTRONIC ARTS	ACT	7329日圓
	AFRIKA	SCE	ACT	5980日圓
2008年9月				
4日	上古捲軸IV:遺忘之都 (PS3精選集)	Bethesda SOFTWORKS	RPG	3990日圓
11日	STRAND HOLD	Midway Home Entertainment Inc	ACT	7329日圓
	Double Clutch	SPIKE	SPT	7140日圓
18日	騎師之道4 2008	KOEI	SPT	7560日圓
	騎師之道4 2008 & 馬場大亨 雙重包	KOEI	SPT	11865日圓
	信賴鈴音 ~蕭邦之夢~ 重奏	NBGI	RPG	7329日圓
	紐約街頭教父 偶像 (EA精選集)	ELECTRONIC ARTS	ACT	3129日圓
	暗黑格鬥3 (EA精選集)	ELECTRONIC ARTS	ACT	3129日圓
25日	Tiger Woods PGA Tour 09	ELECTRONIC ARTS	SPT	7329日圓
	NFL09	ELECTRONIC ARTS	SPT	7329日圓
	XEDGE	COMPILE HEART	RPG	7140日圓
	海底世界～隱密記錄～	Sony Computer Entertainment Japan	AVG	5980日圓

Wii JAPAN

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	彩虹隊長	任天堂	ACT	6800日圓
	SIMPLE 2000系列Wii Vol.2 The 派對遊戲	D3 PUBLISHER	ETC	2100日圓
2008年9月				
4日	彩虹氣球	INTERCHANNEL-HOLON	ETC	5229日圓
11日	One Piece 無限巡航 第一章 海浪中的秘寶	NBGI	ACT	未定
18日	轉轉球迷宮 (HUDSON精選)	HUDSON	PUZ	2940日圓
	騎師之道Wii 2008	KOEI	SPT	6090日圓
25日	SIMPLE 2000系列Wii Vol.1The 桌上遊戲·麻雀·圍棋·將棋·撲克牌·花札·黑白棋·五子棋～	D3 PUBLISHER	TAB	2100日圓
	炸彈人 Bomberman	HUDSON	ACT	5040日圓
	雙六編年史~右手持劍·左手持骰~	COMPILE HEART	TAB	6090日圓
	雙六編年史~右手持劍·左手持骰~ 綜合包	COMPILE HEART	TAB	8190日圓
	Soul EATER Monotone Princess	SQUARE ENIX	ARPG	6090日圓
2008年10月				
2日	實況棒球大聯盟3	KONAMI	SLG	6329日圓
9日	星球大戰 原力解放	Activision	ACT	6090日圓
	結他英雄 史密斯飛船 (結他控制器同梱包)	Activision	SLG	9800日圓
	結他英雄 史密斯飛船 (軟體單獨版)	Activision	SLG	5800日圓
	結他英雄3 (軟體單獨版)	Activision	SLG	6090日圓
16日	空中殺手 無瑕王牌	NAMCO BANDAI Games	STG	6090日圓
	Wii Music	任天堂	SLG	5800日圓
23日	罪惡默示錄 國際版	STING	ACT	3990日圓
	銀星桌上遊戲Wii	ELECTRONIC ARTS	ETC	3990日圓
	天誅 4	From Software	ACT	7140日圓
30日	模擬王國物語	ELECTRONIC ARTS	SLG	6090日圓

註:本周必玩推介 新發表遊戲 發售日已變動遊戲

美版遊戲發售時間表 U.S.

PlayStation 2 U.S.

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型
2008年8月			
31日	Mercenaries 2: World in Flames	ELECTRONIC ARTS	STG
2008年9月			
8日	NHL 2K9	2K Sports	SPT
9日	Dragon Ball Z Trilogy	Atari	FTG
	TNA iMPACT!	MIDWAY GAMES	ACT
	Cabela's Legendary Adventures	ACTIVISION	ACT
	Yakuza 2	SEGA	ACT
16日	Namco's Classic Fighter Collection	Namco Bandai	ETC
	Naruto Ultimate Collection	Namco Bandai	ETC
	Pac-Man Power Pack	Namco Bandai	ETC
	Dance Dance Revolution X	Konami	ACT
	Dinsney Sing It	Disney Interactive Studios	ETC
	Speed Racer: The Force Unleashed	LucasArts	ACT
	Star Wars: The Force Unleashed	LUCASARTS	ACT
23日	Cabela's Dangerous Hunts 09	ACTIVISION	ACT
	LEGO Batman: The Videogame	WARNER BROS. INTERACTIVE	ACT
	Pipe Mania	EMPIRE INTERACTIVE	ETC
	SingStar Pop Vol. 2	Sony Computer Entertainment	ETC

XBox360 U.S.

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型
2008年8月			
27日	Castle Crashers		ACT
31日	Mercenaries 2: World in Flames	ELECTRONIC ARTS	ACT
2008年9月			
1日	Infinite Undiscovery	Square Enix	RPG
2日	Rapala Fishing Frenzy	ACTIVISION	SPT
	Viva Pinata: Trouble in Paradise	Microsoft	ETC
	World in Conflict Soviet Assaoult	Sierra	SLG
3日	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock	SPT

PlayStation 3 U.S.

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型
2008年8月			
28日	Last Guy, The	Sony Computer Entertainment	ACT
	Warhawk -- Operation: Fallen Star	Sony Computer Entertainment	ACT
31日	Mercenaries 2: World in Flames	ELECTRONIC ARTS	STG
2008年9月			
2日	Rapala Fishing Frenzy	Activision	SPT
3日	Face Breaker	ELECTRONIC ARTS	SPT
	NFL Head Coach 09	ELECTRONIC ARTS	SPT
8日	Baja: Edge of Control	THQ	SPT
	NHL 2K9	2K Sports	SPT
9日	NHL 09	Electronic Arts	SPT
	TNA iMPACT!	MIDWAY GAMES	ETC

Wii U.S.

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型
2008年9月			
2日	Defendin'de Penguin	Crave Entertainment	SLG
	Jeep Thrills	Destination Software, Inc.	
	Rapala Fishing Frenzy	ACTIVISION	SPT
8日	Ten Pin Alley 2	Jack Of All Games	SPT
	Carnival Games Mini Golf	2K Play	SPT
	NHL 2K9	2K GAMES	SPT
9日	Active Life: Outdoor Challenge	Namco Bandai	SPT
	Cabela's Legendary Adventures	Activision	ACT
	Hell's Kitchen	UBISOFT	SLG
	Price is Right (2008)	UBISOFT	ETC
	Sam & Max: Season One	JoWood Productions	ADV
	Twin Strike: Operation Thunder	Bold Games	ACT
15日	Ocean Commander	Valcon Games	SLG
	Offshore Tycoon	Valcon Games	SPT
	Strong Bad's Cool Game for Attractive People -- Episode 2	Telltale Games	ADV

本週必玩

PS3 非洲 AFRIKA

AVG

2008年8月28日/ 定價:5980日圓(約430港元) Sony Computer Entertainment

對應機能:無

由Sony Computer Entertainment和國家地理雜誌合作製作而成的一隻非洲生態體驗的另類遊戲,遊戲中玩家扮演的工作者就是去探索和拍攝非洲草原上的各種生態。遊戲以極高質素的畫面和演出讓玩家有如真實置如非洲般,每一草一木和動物都是有如活生生的在你眼前走動。玩家需要的便是拿起攝影機捕捉牠們的一舉一動,根據遊戲的要求拍攝出最出色動人的照片。遊戲中除了有非洲草原上的生物的詳盡資訊外,拍攝用的相機和鏡頭選擇,各種露營用具等等也一絲不苟的把真實上探索時必需的所有東西呈現出來。喜歡拍攝和體驗生活,特別是喜歡非洲大草原和動植物的各位千萬不要錯過。

日版遊戲發售日期 JAPAN

NDS JAPAN

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	強尼脫逃大作戰	SUCCESS	AVG	2800日圓
	海濱麻將戀曲 OS	每日COMMUNICATION	TAB	5040日圓
	載具王國OS -YOU!開開看吧!~	D3 PUBLISHER	SLG	3990日圓
	San-X 角色頻道~群星大集合~	M.T.O.	ETC	5040日圓
	SIMPLE Os系列 Vol.40 THE 外科醫生	D3 PUBLISHER	AVG	2800日圓
	新世紀福音戰士 綾波育成計劃 With 明日香補完計劃	BROCCOLI	SLG	5040日圓
	新世紀福音戰士 綾波育成計劃 With 明日香補完計劃(限定版)	BROCCOLI	SLG	7140日圓
	阪神虎隊大考驗OS	SPIKE	PUZ	5229日圓
	戰略公會	SUCCESS	SLG	3990日圓
	茶煲情緣 林間學校篇	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	5229日圓
	茶煲情緣 林間學校篇(限定版)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	7329日圓
	得分力學習OS 高中測驗英語 (Benesse專賣)	Benesse	ETC	4200日圓
	得分力學習OS 高中測驗日語 (Benesse專賣)	Benesse	ETC	4200日圓
	得分力學習OS 高中測驗5科目包 (Benesse專賣)	Benesse	ETC	18900日圓
	得分力學習OS 高中測驗社會 (Benesse專賣)	Benesse	ETC	4200日圓
	得分力學習OS 高中測驗數學 (8enesse專賣)	Benesse	ETC	4200日圓
	得分力學習OS 高中測驗英語 (Benesse專賣)	Benesse	ETC	4200日圓
2008年9月				
4日	放學後推理俱樂部~26道門~	INTERCHANNEL -HOLON	ETC	5070日圓
	藍龍PLUS	AQ INTERACTIVE	SLG	5229日圓
	楚楚可憐超能少女組OS 第4位超能少女	KONAMI	AVG	5250日圓
	奇奇的異想世界 奇奇來到我家了!	INTERCHANNEL -HOLON	ETC	5040日圓
11日	美少女夢工廠4 OS特別版	CYBERFRONT	SLG	5040日圓
	地牢迷蹤 新愛的愛蜜兒	ARC SYSYTEM WORK	AVG	5040日圓
	學研MU編輯部監修 超自然現象搜查檔案	Global A Entertainment	ETC	3990日圓
	口袋地球儀 觸摸體會人類5000年歷程	每日COMMUNICATION	ETC	3990日圓
	星空漫畫花園	O3 PUBLISHER	AVG	5460日圓
	星空漫畫花園 (限定版)	O3 PUBLISHER	AVG	7560日圓
12日	猜謎魔法學院OS	KONAMI	ETC	5250日圓
13日	寵物小精靈 白金版	Pokemon	RPG	4800日圓
18日	長假之旅~海豚與我~	STARFISH-SO	ETC	3990日圓
	落案刑警 ~刑警先生、是我幹的~	SUCCESS	AVG	3990日圓
	野獸刑警 鎮壓東京恐怖事件!	SUCCESS	ACT	3990日圓
	龍珠OS	NAMCO BANOAI Games	ACT	5040日圓
25日	SIMPLE OS系列 Vol.43 THE 來當牛郎吧!~OX夜王~	O3 PUBLISHER	AVG	2800日圓
	SIMPLE DS系列 Vol.44 THE 美少女麻雀	O3 PUBLISHER	ETC	2800日圓
	結他英雄 巡迴演奏 結他握柄同梱組 阿彈片型觸控筆	Activision	ETC	5800日圓
	逆境無賴 死中求生	COMPILE HEART	ETC	5040日圓
	和海洋寶寶一起玩數獨立~niko嚴選7大益智555題~	Genterprise	ETC	3990日圓
	夢魘騎士團	STING	SLG	6090日圓
	夢魘騎士團 Oept. Heaven Episodes系列特別版	STING	SLG	8190日圓
	U-CAN硬筆字訓練OS	SEGA	ETC	2940日圓
	可愛熊之家	dimple	SLG	5040日圓
	直感!一起玩吧 懶懶熊	ROCKET COMPANY	ETC	5040日圓
	貪吃行星	KOEI	ACT	5040日圓
	滅世紀 ~受引導之意志~	SEGA	RPG	5980日圓
2008年10月				
2日	中村澄子徹底指導 新TOEIC測驗 每日1分鐘OS課程	ROCKET COMPANY	ETC	2940日圓
	Valkyrie Profile	SQUARE ENIX	RPG	5040日圓
	Unkown Soldier -木馬的咆哮-	O3 PUBLISHER	STG	5040日圓

PSP JAPAN

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型	價格
2008年8月				
28日	Fate/猛虎競技場 升級版	CAPCOM	ACT	5240日圓
	Fate/猛虎競技場 升級版 豪華盒	CAPCOM	ACT	9800日圓
	勇者別囂張 (PSP The Best Price)	SCE	SLG	2800日圓
	大戰略 大東亞興亡史 -奇襲成功	SYSTEM SOFT ALPHA	SLG	5040日圓
2008年9月				
4日	瑪娜鍊金術~學園的鍊金術士-Portable Plus	GUST	RPG	5040日圓
	瑪娜鍊金術~學園的鍊金術士-Portable Plus 珍藏盒	GUST	RPG	6615日圓
	灣岸Midnight(GENKI 精選集)	元氣	RAC	2940日圓
18日	侍道Portable	SPIKE	ACT	3990日圓
20日	新安琪莉可 Special	KOEI	AVG	5040日圓
	新安琪莉可 Special PREMIUM BOX	KOEI	AVG	7140日圓
25日	戰鼓啪打碰 (PSP精選集)	Sony Computer Entertainment Japan	SLG	2800日圓
	遊戲王怪獸對決GX 雙重戰力3	KONAMI	TAB	5250日圓
	茶煲情緣 臨海學校篇	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	5229日圓
	茶煲情緣 臨海學校篇(限定版)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	AVG	7329日圓
	美少女夢工場 5 Portable	CyberFont	SLG	5040日圓
2008年10月				
2日	一騎當千 雄辯之拳	MARVELOUS ENTERTAINMENT	ACT	5229日圓
	一騎當千 雄辯之拳 超限定爆裂包	MARVELOUS ENTERTAINMENT	ACT	9429日圓
7日	NBA LIVE 09	美商藝電	SPG	未定
9日	勇者別囂張or2	Sony Computer Entertainment Japan	SLG	3980日圓
	梅澤由香里的輕鬆圍棋	每日COMMUNICATION	ETC	5040日圓
	麻雀霸王PORTABLE 麻雀館決戰 (每日Communications精選集)	每日COMMUNICATION	ETC	2079日圓
	超時空要塞 邊疆王牌	NAMCO BANOAI Games	ACT	5040日圓
23日	疾風滑雪板Portable (EA廉價版)	ELECTRONIC ARTS	SPT	2940日圓
	漂靈 靈魂嘉年華	Sony Computer Entertainment Japan	FTG	未定
	Garnet Chronicle	SEGA	RPG	5040日圓
	萌麻將 萌雀!珍藏盒	HUOSON	ETC	9975日圓
30日	水月-Protable-	GN SOFTWARE	AVG	5040日圓
	水月-Protable-(限定版)	GN SOFTWARE	AVG	8190日圓
	蘭島物語 少女的約定	ARC SYSTEM WORKS	SLG	5040日圓

美版遊戲發售日期 U.S.

NDS U.S.

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型
2008年9月			
2日	Broken Sword	UBISOFT	AVG
	Oefendin' de Penguin	CRAVE ENTERTAINMENT	SLG
5日	Rain Orops	UFO INTERACTIVE	ACT
7日	Spore Creatures	ELECTRONIC ARTS	SLG
8日	Lock's Quest	THQ	ETC
	Viva Pinata : Pocket Paradise	THQ	SLG
	Mystery Case Files: MillionHeir	NINTENOO	AVG
9日	Bratz Ponyz 2	GAME FACTORY	SLG
	Hell's Kitchen	UBISOFT	SLG
	The Price Is Right(2008)	UBISOET	ETC
15日	Jakers! Let's Explore	Graffiti Entertainment	AOV
	Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen	SQUARE ENIX	RPG
	Black Sigil: Blade of the Exiled	GRAFFITI ENTERTAINMENT	RPG
16日	Babysitting Mania	Majesco	SLG
	Igor: The Game	LEGACY INTERACTIVE	ACT
	Line Rider 2:Unbound	GENIUS PROOUCTS	PUZ
	My Japanese Coach	UBISOET	ETC
	My Secret World by Imagine	UBISOET	ETC
	Pony Friends: Mini-Breeds Edition	EIOOS INTERACTIVE	SLG
	Red Bull BC One	IGNITION ENTERTAINMENT	MUS
	Slingo Quest	MUMBO JUMBO	PUZ
	Star Wars: The Force Unleashed	LUCASARTS	ACT
	Unsolved Crimes	EMPIRE INTERACTIVE	AOV
22日	Kirby Super Star Ultra	NINTENOO	ACT
	Brain Quest: Grades 3 &4	ELECTRONIC ARTS	ETC
	Brain Quest: Grades 5 &6	ELECTRONIC ARTS	ETC
	Oi-Gata Oefenders	GAME FACTORY	ACT
	Orawn to Life: SpongeBob SquarePants Edition	THQ	ACT
	Orop Cast	THQ	ACT
	My Little Pony: Pinkie Pie's Party	THQ	AVG
	Nancy Orew: The Hidden Staircase	THQ	AVG
	SimCity Creator	ELECTRONIC ARTS	SLG
23日	Lovely Lisa	Tomy Corporation	SLG
	Animal Paradise	EMPIRE INTERACTIVE	SLG
	Barbie Fashion Show: Eye For Style	Activision	SLG
	Oinosaur King	SEGA	SLG
	Oisgaea OS	Atlus	SLG
	Hi! Hamataro Ham-Ham Challenge	MARVELOUS INTERACTIVE	ETC
	Iron Chef America: Supreme Cuisine	Oestineer	SLG
	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	ACT
	Margot's Word Brain	OSI	ETC
	My SAT Coach with The Princeton Review	UBISOET	ETC
	Pipe Mania	EMPIRE INTERACTIVE	ETC
	Princess Oebut	Natsume	ACT
	Rhapsody: A musical Adventure	Atlus	RPG
	Shaun the Sheep	D3 PUBLISHER	ACT
	Yamaha Supercross	Oestination Software, Inc.ACT	
30日	Army Men: Soldiers of Misfortune	Oestination Software, INC. (OSI)	ACT
	KORG OS-10	XSEEO GAMES	ETC
	Paint by OS	Ertain	ETC
	Pop Cutie! Street Fashion Simulation	KOEI	SLG
	Rollin' Rascals	MAJESCO	PUZ
	Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon	Natsume	RPG

PSP U.S.

發售日期	遊戲名稱	廠商	類型
2008年9月			
9日	Cabela's Legendary Adventures	ACTIVISION	AVG
15日	Air Conflicts	GRAFFITI ENTERTAINMENT	SLG
16日	Star Wars: The Force Unleashed	LUCASARTS	ACT
	Yggdra Union: We'll Never Fight Alone	ATLUS	RPG
23日	BUZZ! Master Quiz	SCE	ETC
	LEGO Batman: The Videogame	WARNER BROS. INTERACTIVE	ACT
	My Spanish Coach	UBISOFT	ETC
	Pipe Mania	EMPIRE INTERACTIVE	PUZ
	Valhalla Knights 2	XSEEO GAMES	RPG
2008年10月			
7日	NBA Live 09	ELECTRONIC ARTS	SPT
	Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Vivendi Games	ETC
	Midnight Club: LA Remix	Rockstar Games	SPT
	NBA '09 The Inside	Song Computer Entertainment	SPT
14日	King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	FTG
	Neverland Card Battles	Yuke's Media Creations	ETC

本週必玩

PSP

FATE/TIGER 猛虎競技場 升級版

ACT
CAPCOM

2008年8月28日/定價:5240日圓(約400港元)
對應機能:無



上集《FATE/TIGER 猛虎競技場》的強化版本,除了強化既有惡趣滿盈、讓玩家會心微笑的故事情節之外;遊戲本身的戰鬥系統也加入像是「虎令咒」、「鬼珠攻擊」和「共鬥」等等的新元素,過去某些強角色獨大的情況將會大幅減少,戰鬥的戰略性也變得比以往更為豐富。經CAPCOM調整過平衡度之後,相信今集遊戲能夠帶給玩家更上一層樓的樂趣;在本週手提機大作缺乏的情況下,《FATE/TIGER 猛虎競技場 升級版》亦不失為一個好選擇。

地獄編輯部

非常值得高興
亞里斯

在本地遊戲雜誌社打滾的這些年來，雖未至於閱人無數，但曾經一起共事過的前輩 / 後輩少說也過百，可能和業種有著多少關係，當中能夠讓我打從心底覺得欣賞的卻屈指可數，所以養成了但凡遇到有過人之長的人必定會記在心上的習慣，而所謂有能者：有些人辦事爽快、效率奇高，有些人瞻前顧後、處事細心，有些人知多識博、如數家珍，也有些人思維慎密、眼光獨到；遇上具備些優點的人材，我總是貪婪地幻想著能夠把他們羅致回來——正如女孩子看見漂亮的珠寶、也像男孩子發現威武的機械模型，少不免要多望兩眼，最好就是可以統統帶回家！可謂是完全相同的心態。

很高興葛葉SEVEN由今期開始會為G-ZONE撰寫遊戲專題，有些讀者喜歡叫她七姐，我和一些老戰友則習慣叫她SEVEN，而她絕對是我所說的珠寶當中的其中一顆，而且相當耀目。記得她入行初期投身在Chrono轄下的GAMEWAVE，不多久就被隔壁的福田借將到GAMEWATCH（當時是Newplayer)去，和Chrono說起此事時他總是相當不是味兒，某程度上，他和我一樣很快就察覺到SEVEN在某方面的潛能，而當時公司正值如日方中雄心勃勃，決定要多出一本遊戲雜誌來打響招牌，Chrono在無奈之下亦只有忍痛「割愛」了。當時GAMEWATCH的主編福田到底是誤打誤撞還是和我們一樣看出這顆寶石的光芒而指名要人？這實在不得而知了，有機會定要好好問問他。至於後來在福田離開後，她對這雜誌的投入與貢獻，也的確是貼合了我們當初的期望，總算沒有令我們幾個跌眼鏡。

反正現在一切都事過境遷，亦不妨在此寫一寫。不諱言，當初在籌備G-ZONE創刊號的時候，再次要由零開始的情況實在苦不堪言，其間亦自然想過找幾個我們所欣賞的行內人士加盟，至少可以分擔一些我和Chrono的工作。當然，我們心知肚明這可能性不會太高，有些人選早就轉了行業、有些人選甚至下落不明、而仍然身在業界的，當時的我們亦未必能夠提出吸引的條件「挖角」。如是者這終歸不過是一個讓我們聊以自慰的「夢幻組合」而已……而在這個「夢幻組合」的名單中，SEVEN絕對排於頭三甲的位置。

雖然終歸沒法完成這夢幻組合，但我們並沒有因此而放棄過，可能正因如此，上天亦沒有放棄我們，慶幸由創刊開始一步一步跌跌撞撞，到現在的G-ZONE經已有著屬於自己的「夢幻組合」，這種幸運，試問又怎能不讓我感到高興？

シェリルの歌、銀河に響け！
Chrono

- 幾乎每次接手攻略後都會大病一場，今次亦唔例外，無端端喉嚨痛之後就大傷風，整整訓足幾日都只係稍為好轉，還好今個星期唔駛再做攻略細書，否則真係唔知點死好。
- 筆者最欣賞的舊戰友——葛葉SEVEN由今期起將會成為G-ZONE的特約撰稿人，心情就好像玩《三國志》時，得到關羽、張飛等猛將加盟般興奮吧，畢竟這十多年來本地遊戲雜誌的數量雖然有增無減，但人才的流失卻遠比想像中嚴重，所以一直也想盡辦法招攬最好的人才，否則又如何炮製一本好的遊戲雜誌呢？其他想說的亞里斯都說得十分清楚，所以不再在此浪費版位了。
- 在家中休息的幾日無所事事，《三國天》和《閃電11》都玩到有點悶，結果找了不少朋友推介的《MACROSS FRONTIER》來看。一直以來都對《MACROSS》系列興趣一般，不過倒是很喜歡它的歌曲，尤其是《MACROSS 7》，沒看動畫但也買了CD來聽。如今《MACROSS F》最吸引筆者的也是歌，早前去日本時在秋葉原幾乎每間ACG店舖也聽到，但又不知道歌名，所以想買碟也不知應該買哪一張。除了歌外，今次的幾位主角人設也很討好，Sheryl和Ranka各有特色，實在太難取捨喇。暫時只看了頭10集，劇情算是不錯，CG場面也非常精彩，不過筆者對這類機械人動畫也沒甚麼要求，重點還是看Sheryl和Ranka唱歌吧，下次出旺角要搵碟了。
- 對《閃電11》有點失望，足球部份其實相當新鮮，不過還是比較喜歡《足球小將》那種指令式的操作。令外RPG部份實在相當沉悶，劇情也有點拖泥帶水，就像在迫玩者走來走去，還以為自己在玩《POKEMON》一樣……最大的不足之處應該是球員的個性不足吧，雖然廠商宣稱可加入的球員多達1000人以上，但事實上他們的分別只在於能力，全部也毫無個性可言，連人設方面也相當普通。不過第一集就已經有如此成績已經很不錯，相信續集會做得更好，值得期待。

好靚的CD封面、見到價錢OK的話要買來備

大家一齊向鸚鵡致敬
IKARI

- 上個星期突襲香港的鸚鵡，相信對不少香港的打工仔來說都是一個不錯的消息來吧！星期五放一個假，之後星期六大部份打工仔都不用上班，除了星期五那天要被迫留在家中休息之外。而對筆者來說，鸚鵡帶來的就是十分漂亮的潮水和浪花，星期四筆者相隔兩個星期再次下水，面對的就是差不多全年最好的浪，當天我玩得十分盡興，真係十分多謝你——雖然星期五的假期對我並沒有太大的幫助……
- 三國依然用攻守，不過於實戰再加上朋友的意見，最後都是轉回使用5枚攻守，計略對應力比4枚更高，唯一是武力不夠強，這部份要以控兵來解決了。不過這已經比4枚的攻守要以控兵解決的問題少了。

飛基男爵

本期「我最尊敬的人物」是Asfwl大人，果然大學生就是不同，日文又得英文又掂，小的見到真是連頭也抬不起來，不知Asfwl大人還請不請陪打機僮呢？

奧運完了，看過閉幕禮後真是有點失望。我討厭咪嘴這回事，人家山長水遠來看表演，如果聽的是錄音，那就真的對不起人了，香港有些明星會咪嘴，原因是怕走音，唱不好，但我想人家花幾百元來買票(奧運的票好像要過千一張吧)，你給人看真功夫是起碼的禮貌和尊重。不然奧運裡個個選手拿最佳記錄的錄影片段來參賽不就可以了嗎？

貪新忘舊
游雲

今個星期游雲又是在《三國志大戰・天》以及《火焰之紋章》中渡過，前者就因為亞里斯叔叔的一席話「你呀，不論用什麼卡組、用什麼計略，總之你勝出了就是不對」而放棄了，而後者則越玩越起勁，還特地找回了超任時代的《聖戰之系譜》出來遊玩。不過游雲知道，下個月又會拋下這兩套作品，投入在另一套新作品之中，究竟這種貪新忘舊的心態，是香港人的特色還是遊戲編輯的特性呢？所謂當局者迷，自己也已經不太清楚。

三個女人一個噓

近日又看了一套由林敏聰主持的節目「三個女人一個噓」，他每集都會邀請三名女藝人，從兩性間出發來探討不同的問題。而上集的題目就是「港男」，究竟港男是什麼呢？游雲不知道，而節目中提及「你沒有禮貌、就是港男；對女仕沒有風度、也是港男；打機打得多、亦是港男；你衣觀不整、都是港男」。單看上述幾點，原來港男的基本特質就是「沒有禮貌 + 沒有風度 + 打機 + 衣觀不整的男人」，我個人對沒有禮貌及沒有風度基本上認同，這個不論男女老幼都應該要有的。至於打機嘛……我是靠這方面維生的，難度就因為搵兩餐而要接受「港男」這個名號嗎？

還有一點相當有趣，經在場的人仕統計，原來男人的內褲都是由阿媽、女朋友或老婆購買的，由細到大都是阿媽，拍拖時就到女朋友，最後結婚就到老婆，男人是絕對不會自己去買內褲的……

生態日誌
Asfwl

- 奧運結束了，近日開電視機的理由又少一個。
- Comic World結束，各位辛苦了。說回來當天我就是坐在攤檔忙東西和發呆，全天也沒有走出去多少次，更不要說去方形場那邊看有甚麼事發生…不過聽說下屆CW將會強迫參加者一報報兩天，變相加價，如友人所說還真是「未見官先打一千大板」。個人所看雖然以現在CW的規模是好像有舉辦兩天的需要，但是為甚麼要強迫參展組織一報報兩天，還在說甚麼組織可以私下一起報，哪有一個組織會選擇星期六？學生不用上課還好，但要上班的怎樣參加？
- 美少女遊戲的相關主題將會由筆者負責，在這裏補充一下有關這專欄的方針。個人是很希望能在一般玩家和美少女遊戲玩家中取得平衡，意思是希望寫出來的內容能令美少女遊戲愛好者滿意，同時一般的讀者也能看得明白。個人將會加重資料性的部份，如故事，世界觀和製作公司班底等等，讓讀者能更充份理解遊戲的背景資訊，並避免只以「美少女做招徠」的模式。

C74偽住所不定推出的插畫集。另外葉社繼甘露樹後美里的畫集也推出了，應該沒多久後會出現通販吧？

真正的爆機
Amber

長年累月的粗暴對待，我的NDS終於抵受不住爆了・・・右面開合連接處的燈整個飛脫，上畫面呈現「甩下甩下」的狀態。原本打算星期五到深水埗找遊戲店為它修理一下，可惜天不做美，掛上了9號風球，唯有先用保護殼強行把它「鉗」住吧。

又會中咀咒，又會出超必？沒錯，你沒看錯，那是一款足球遊戲！不禁令人想起「爆旋婆婆」一類又會出龍又會出鳳的「動運」動畫・・・

上期無聊IQ題的答案：矢吹「丈」

麒麟尾巴的狩獵日記 Hunt. 56
《確かにワタクシが引き受けました》 麒麟尾巴

▼來得快、去得也快。由於攻略和讀書的關係，這方面的感受更甚，沒能看太多的運動界盛事，就這樣完結了。爭論到底應該以「金牌數目」抑或是「獎牌總數」排名，某數位運動員年齡虛則實之、實則虛之的「足秤疑雲」，外星魚人入侵奧運破紀錄，運動員因傷退出比賽慘成陰謀論家網上爭辯題目，甚至是幾乎和「XXX代表我㧬地球拎o左面金牌，值得鼓掌！」同級的低水準旁述……全部一一隨烈焰一同散去，明天的星期一又是往常的日子；筆者其實也搞不太懂這種感覺，換成是CM的話，反而可以立即理解(爆)

▼颱風那晚，筆者和朋友以X-Link連戰，教導他各種獵人的基本知識；由HR1開始、慢慢隨意挑些任務做，完全沒有「衝HR」、「爆國民武防」。這樣悠悠閒閒進行、順道以「在空餘時間沒有拿到一些村長低級任務全Clear勳章的話，不能向更高點進發」半強迫他多接觸不同的敵人；結果雖然他截至目前只有HR4，但基本技術、走位反應卻遠超很多以幫他們「衝HR」教出來的HR9、G級獵人。根基紮實很重要。

被身在東瀛遠方的邪惡(！？)編輯——小餅朋也所挾持的ホロ姊，終於回來了！

▼CW26沒去，聽說今年主辦單位和往年同樣，~~在智力方面持續下降~~，抽獎、分流等細節，以至來屆報名等大事情的處理方面沒有太大驚喜的樣子。不過還是因為某些原因，有點點後悔沒有到場；果然在任何需要二選一的情況下，最後筆者得到的通常也是傾向「啊，不是這邊嗎？可惡。」一類的結果嗎……雖然，大伙兒這星期也在和編號為「100」的腳鐐搏鬥，呃呃，大家加油。順帶一提，除了讓一眾君主反枱覆桌瘋狂拍打計略按鈕大叫「唔好」的霸屬性三武將「八〇」、「〇爵」及「岩〇」之外，接下來還會出現哪些惡趣妖物呢？敬請留意下回「最終幻想十三國誌大戰・天上天下天地無雙猛將傳・其之二」的連載！(筆者不想的，美術部JJKay隊長經常說「編輯遊園地」寫字不留意，沒位放的預告暫且先在這裡借點空間好了……)

對戰熱潮再興起
福田

未知是否《街霸4》推出後的影響，在下近日於機舖挑些舊遊戲消磨時間，都會遇上故意挑戰的高手，當然多數都能把我戰勝吧；始終實在太久沒接觸那些昔日心愛的遊戲了。

但願各界玩家，別專揀明顯等級較自己低太多的對手來殺，就算給你勝出都不會贏得掌聲，人家都想抽些時間來練練功吧。擊敗同級甚至更厲害的對手，才值得感到高興。我？還是傾向默默找電腦來當沙包打。

豬頭

- 奧運完了～　四年後再見！老實說，因為工作關係錯過了很多想看的賽事，最精彩的場面大都沒有看到，但奧運帶來的運動風氣還是不錯，打開電視機也不用看到煩人的電視節目，我會懷念上兩個整天躲在家看奧運、打機、睇書的好假期的。
- 阿仙奴開季狀況極差，人腳本身已不強，加上法比加斯傷出、希比離隊，連一貫的球賽控制力也失去了，最討厭的就是看到被壓著打的阿仙奴的了…　隊員們要振作哦！就算名次不高，但也要踢出風格。
- 城城復出！當年HIT爆的《真愛是真》和《愛意》我到現在還能背得出歌詞，這次的《友誼的光彩》水準也是一貫的高，多年不見，城城的台風好像再進一步了！快點出碟吧！
- 很累…很累…經常處於心睡眠不足的狀態… zzz…

贏在奧運之後
封直

北京奧運曲終人散，看過某報章記者所撰寫的文章深有同感；就算奧運為中國帶來多少面獎牌也好，喜悅都只是短暫的，整個活動如何帶動中國文化進步才是關鍵所在，猶記得約莫在奧運舉行前半年（最多一年）中國政府才推行教育，教導市民要「排隊」、、「不要隨地吐痰」，如此臨急抱佛腳的教育只能算斬腳趾避沙蟲，奧運一過很可能就故態復萌起來，當然這亦是筆者以至所有中國人都不想看到的情況，如今只希望中國人能夠保持奧運時好客、友善且樂於助人的精神，這樣才是從奧運中獲得的最大勝利。



廣告大觀園

夏天是 PS3 的季節

夏天是游水，夏天是雪糕，夏天是暑假，夏天是女子大腿，夏天是PS3！這個廣告真的有夠Hard Sale，不過能夠在人心中留下深刻印象又不惹人反感的話就是好廣告，所以也沒什麼大問題啦。在日本7月至8月有個PS3主機遊戲的抽獎，雖然頭獎也是非常吸引的大電視，但那個「祝！PS3生活賞」用的毛巾(就是廣告中那條)也是超想要的。

夏天生活度：♥♥♥♥♥

優

喪屍出籠

Altered Species

初看廣告還以為這是一隻有美女、有喪屍，充滿官感激的遊戲，不過實際上是款潛行型遊戲，玩時要偷偷摸摸，較偏向《MGS4》類型。期待作品會像《Dead Rising》、《House of the Dead》那樣可以打到用鮮血來繪畫的人應該會失望了。遊戲中的喪屍都擁有超人一般的肉體，小心真的像這女孩一樣被打到流鼻血啊~~

兇猛度：♥♥♥♥♡

你也會否定這個世界嗎？

SIGMA HARMONICS

如果你擁有改寫歷史的力量，相信你也會如主角一樣不斷修正歷史直至你滿意為止吧？廣告上有很多角色，看似是非常豐富，但其實每話都是這批人物上場，而且可能上一話才死了，這一話又上場演戲。為什麼這麼神？因為開發人員懶畫新的囉！呵呵呵~~~

歷史重寫度：♥♥♥♥♡